№ 11 (83)
ноябрь 2006 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com



НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Всем доброго времени! Оставший-ся позади октябрь для нас проле-тел как-то незаметно: причиной то-му игры, многих из которых мы уже заждались. Наверное, те же чув-ства и у наших читателей, которые постепенно вошли в привычный ритм жизни (к школе/университе-ту/работе тоже, знаете ли, надо привыкнуть), попробовали на вкус плоды стараний разработчиков и теперь ждут момента, когда насту-пит тот осенний период, который традиционно щедр на открытия и сюрпризы. Перед маячащими где-то вдалеке Рождеством и Новым Годом нашим авторам предстоит немало работы — пусть нелегкой, но обязательно приятной. Допол-нительный повод, чтобы порадо-ваться сейчас есть и у вас — ведь в руках свежий номер "Виртуальных радостей".

Кратенько сориентируем по номеру. Начнем, разумеется, с обзоров на са-мые "горячие" игры прошедшего ме-сяца. Перво-наперво бегом на стра-ницу 12, где вас уже заждалась ре-цензия на **Company of Heroes**. Отдав дань уже давно появившемуся на при-лавках военно-историческому хиту, знакомимся с впечатлениями от **"Го-тики" за номером 3** (страницы 16-17). Кого-то обидели? А как же — не-подалеку хмурит брови **Caesar IV** (страница 9), царственно восседает на странице 10 **Defcon**, грозят кула-ками и трофейными пулеметами **"В тылу врага: Диверсанты 2"** (страни-ца 9), вытянул удивленное лицо **Lego Star Wars: The Original Trilogy** (ищи-те на странице 13), стучит в негодова-нии клюшкой **NHL 07** (мнение о нем — страница 11) и преподает урок ре-волюции **Just Cause** (итоги Юрия Ми-хайлова на страницах 14-15). Фу-х... Перевести дух не удастся до тех пор, пока не ознакомитесь со свежайши-ми мнениями относительно послед-них фильмов, среди которых нашлось немало современных комедий. Изучив последние новости игрового мира, наведав раздел "Приставки", отыскав еще два анонса на долго-жданные проекты и нарыв еще массу полезной информации из других руб-рик, можете считать задачу-макси-мум выполненной. Но не расслабляй-тесь, ибо мы встретимся в декабре!

АНОНСЫ

Представители французской Ubisoft подтвердили муссировавшие-ся слухи относительно второй части тактического экшена — **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**. Так как гово-рить о чем-то конкретном пока рано-вато, скажем лишь о предположи-тельной дате релиза новинки — нача-ло 2007-го. Вышеуказанное же назва-ние продолжения, скорее всего, ра-бочее и ближе к выпуску игры сменит-ся на более благозвучное.

Анонсирована ролевая стратегия **Arcane Legions: A Rising Shadow** от известной команды Slitherine Software. Данный проект представля-ет из себя ставшее уже привычным сочетание жанров RPG и RTS, с воз-можностью участия подопечного от-ряда в эпических битвах, которые бу-дут реализованы в честном 3D. Раз-работчики решили не мелочиться с ролевой составляющей и предлагают прокачивать не одного героя, а всех подчиненных скопом. Развивая их на-выки и умения, мы сможем пройти сингловую часть Arcane Legions не в строго предписанном порядке — миссии (коих порядка сотни) и квесты можно будет выбирать. Результатом стараний игроков станет сильная, хо-рошо подготовленная армия, которая будет мало напоминать тех хлюпиков, с которыми мы встретились вначале. RPG/RTS появится в 2007-м году, причем порадует не только владель-цев PC, но и ярых консольщиков.

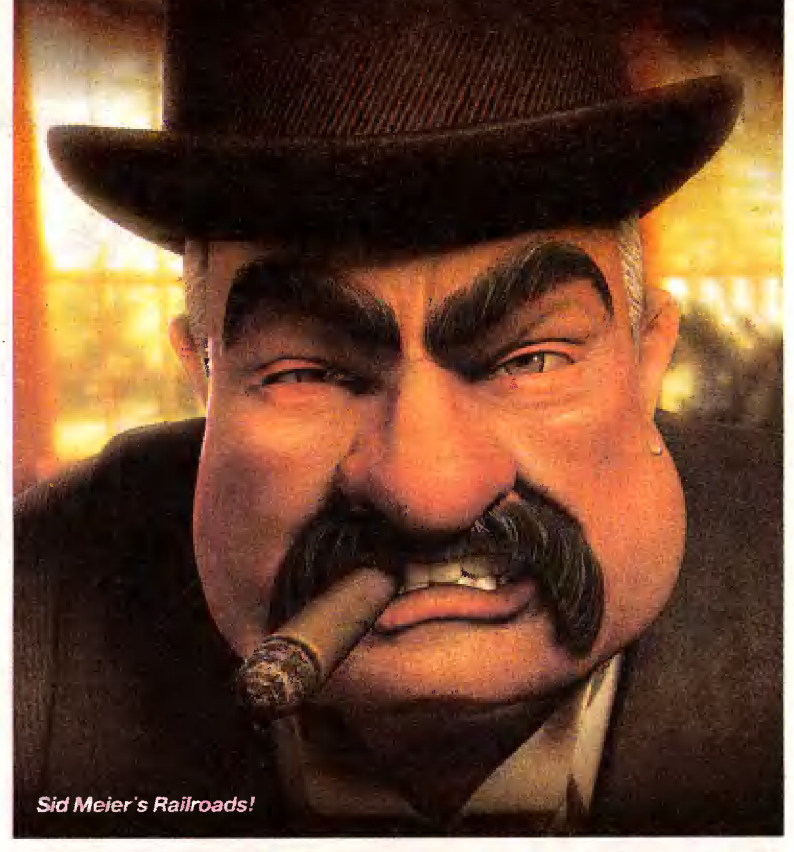
Берем в руки шотганы, плотоядным взглядом ищем кошку неподалеку и не застегиваем ширинку! Те, кто не понял, что это за околесица — пере-ходят к следующему новостному со-общению, а для остальных приятная новость — **Postal III** быть! Не верить руководителю Running With Scissors, Винсу Дейзи (Vince Desi), нет причин, ибо поклонники сумасшедшего Чува-ка уже заждались продолжения без-башенных приключений самого опас-ного почтальона в мире. Заявленному желанию делать экшен на движке Source можно было бы искренне по-радоваться, кабы не дата выхода тре-тьей части — 2008-й год. С нынешни-ми "готиками" и "кризисами" мы даже затрудняемся предположить, что бу-дет через год, а тут... Ладно, сожмем кулаки покрепче, скрестим пальчики и порадуемся за "Акеллу", которую при-влекли для сотрудничества в работах над Postal III (видимо, как издатель российская компания "бегущих с ножницами" вполне устроила и они решили не оставаться в долгу). Гряду-щие похождения известного асоци-ального типа приобретут новые крас-ки, ведь в игре ожидается присут-ствие знаменитостей из журнала Playboy и даже два российских персо-нажа (их пока тщательно скрывают).

Земля полнится слухами, а в Сети появилась неофициальная информа-ция о том, что уже сейчас ведутся ра-боты над **Just Cause 2** — продолже-нием крепкого экшена, который су-мел привлечь внимание игровой об-щественности совсем недавно. Раз-работкой занимается компания Avalanche Studios, а от издателя, Eidos Interactive, в самом скором времени ждем официального пресс-релиза.

ИНТЕРНЕТ

Заработало онлайновое предста-вительство южнокорейской action/ RPG **Kingdom Under Fire: Circle of Doom** — www.kufcod.com. Этот те-перь уже практически полностью ро-левой проект (ранее нам в подчине-ние отдавалась целая ватага героев) основывается на популярной фэнтэ-зийной вселенной. Заглянув на англо-язычный сайт, вы сможете ознако-миться с особенностями игры, узнать побольше о главных действующих ли-цах, посмотреть на многочисленные скриншоты, арты и видеоролики, а также почитать экспертные оценки прессы.

Очень стильный, выполненный с применением последних flash-техно-логий сайт stealth-экшена **Assassin's Creed** (весть о появлении на PC кото-рого была радушно воспринята всеми) располагается здесь: http:// assassinscreed.us.ubi.com/index.php. Ключевые особенности очень креп-кой игры, тематические обои для ра-бочего стола, масса скриншотов и да-же инструментарий для создания фан-сайта — это лишь малая толика того, что можно увидеть, не поленив-шись набрать в браузере вышеприве-денную ссылку.


Sid Meier's Railroads!


"Дальнобойщики: Транспортная Компания"

www.2kgames.com/railroads/railroads.html — как можно догадаться из названия странички, этот линк приве-дет вас на официальный сайт вскоре ожидаемого **Sid Meier's Railroads!**, который создается не без участия со-временного гуру игростроя. Увлека-тельное описание каждого парово-за/дизельного локомотива/электро-поезда, биографии магнатов желез-ных дорог и подборка высококачест-венных файлов уже ожидают самого подробного рассмотрения.

Представительство еще одного го-рячо ожидаемого проекта от той же студии 2K, **Stronghold Legends**, рас-полагается здесь: www.2kgames. com/strongholdlegends. Помимо стан-дартных в общем-то сведений о раз-работчиках и их детище, можно ска-чать англоязычную демо-версию бу-дущей стратегии, которая соберет самое лучшее из того, что нам так нравилось во всех выходивших Stronghold'ах.

Признаться, с подобным мы стал-киваемся впервые — не успел еще появиться на прилавках Microsoft Flight Simulator X, как господа из Wild Hare Entertainment начали работать над адд-оном к новинке под названи-ем **Aircraft PowerPack**. Expansion-пак добавит к уже существующим новые летательные аппараты, предложит набор дополнительных миссий и по-явится... правильно, одновременно с оригиналом. Стоит ли добавка не-предвиденных расходов, можно уз-нать на страничке адд-она (http:// gowildhare.com/power_pack), где рас-положились описание пака, обои и видео. На последнее, кстати, совету-ем обратить пристальное внимание, ибо название до боли знакомое — Wings of Power: Heavy Bombers and Jets (это дополнение ранее уже изда-валось для предыдущих версий "мел-комягкого" симулятора).

Практически накануне выхода эко-номическая стратегия **"Дальнобой-щики: Транспортная Компания"** от-крыла двери своего официального сайта — www.dtk.nikita.ru. Ресурс, по-священный игре, которая разрабаты-вается компанией NIKITA, ничем осо-бенным не выделяется: ролики, обои, свежие новости и пресс-релизы.

ДАЙДЖЕСТ

Во всех смыслах необычный кон-курс стартовал недавно в США. Орга-низаторы соревнования **Games For Health** приготовили для самых умных и находчивых призовой фонд размером в 30 тысяч долларов. Главное условие — наглядно продемонстрировать, что улучшить здоровье и избавиться от бо-лезней можно с помощью видеоигр. Таким образом общественный фонд Роберта Вуда Джонсона (Robert Wood Johnson) пытается привести к общему знаменателю двух самых непримири-мых соперников — компьютерные игры и медицину. Для того чтобы претен-довать на победу, проект вовсе не обя-зательно должен быть полновесной игрой (достаточно и небольшой демо-версии), однако разработка обязана улучшать аспекты здоровья и здравоо-хранения. Неудивительно, что спонсо-рами такого уникального мероприятия выступили компании, занимающиеся инновационными методами лечения: игроиндустрии и ее продуктам отво-дится далеко не последняя роль. "Се-годняшние технологии способны не только развлекать, но и обучать, — сказал Чайнв Оникер (Chinwe Onyekere), один из руководителей программы Games For Health. — И мы хотим поощрить креативно мыслящих людей, которые создают игры для ле-чения больных. Будем надеяться, что уже завтра в медицине появятся иные методы решения старых проблем".

Заяц и волк никогда не смогут мир-но жить вместе — таков закон приро-ды, а памятный нам мультфильм "Ну, погоди!" лишний раз подтверждает данный постулат. В роли зайцев се-годня выступят разработчики из **Digital Illusions**, а в качестве зубастых хищников — канадская Electronic Arts. Их сотрудничество началось в уже да-леком 2003-м, когда продажи военно-исторического экшена Battlefield 1942, права на который принадлежали Digital Illusions, шли не то чтобы очень хорошо. Дела резко пошли в гору — стоило разработчикам заключить стратегический союз с великими и ужасными "электрониками". Знали бы товарищи девелоперы, куда они впу-тались... Тем не менее, итоговый ре-зультат понравился обеим сторонам, поэтому вполне закономерно, что Battlefield 2 стартовал все с тем же по-служным списком ответственных лиц. И вот, аккурат после начала продаж Battlefield 2142, челюсть волка не вы-держала и захлопнулась. Надо отме-тить, что робкие попытки ЕА "скушать" Digital Illusions предпринимались и ра-нее, но гордые мастера программного кода и скрипта упорно пресекали все поползновения "старшего брата". Пойдя окружным путем (частично вы-купив большинство акций компании разработчиков), канадский издатель добился-таки своего — отныне Digital Illusions под его контролем.

В продолжение рассказа о крупней-шем мировом издателе, Electro-nic Arts, стоит вспомнить о недавнем про-екте, выпущенном под его лейблом — **Battlefield 2142**. У многих наверняка осталась в памяти та помпезность, ко-торая присутствовала при выходе вто-рой части военного экшена: в головной офис канадцев первые диски с новин-кой были доставлены конвоем на бое-вом вертолете "Чинук", а затем было устроено грандиозную шоу с участием армии. В случае же с Battlefield 2142 в дело вступила ассоциация игровых клубов iGames, которая 21 октября ус-


Assassin's Creed

троила грандиозные мультиплейерные баталии с участием сотен почетных гостей, которые как могли расхваливали новинку и без того популярного жанра action. В то же время сами "электроники" неустанно предлагали приобрести коллекционное издание Battlefield 2142, которое отличается от обычного тем, что распространяется исключительно посредством онлайнового сервиса EA Downloader и содержит в себе бонусное видео о создании игры, эксклюзивный саундтрек и набор других, более мелких, плюшек.

Не успели мы порадоваться возвращению "любовника-ветерана", Ларри, и его "папы", Эла Лова (Al Lowe), как пришло пренеприятное известие — анонсированный недавно **Sam Suede** заморожен, причем вполне вероятно, что навсегда. Создатель долгоживущего игросериала Leisure Suit Larry очень хотел попробовать себя на поприще игростроя снова, однако не угадал с текущими желаниями публики, которой, видимо, уже приелся образ ловеласа-неудачника Ларри. Табличка "R.I.P.." на так и не дожившем проекте, вряд ли станет поводом для радости Эла — вопрос, будет ли он придумывать что-то новое, пока остается открытым.

"И треснул мир напополам, дымит разлом, и льется кровь, идет война добра со злом. И меркнет свет, в углах паук плетет узор, по темным улицам летит "тупой дозор". Именно так можно изменить ставшую мегапопулярной благодаря отечественному кинематографу песню группы "Уматурман". К чему мы это? Да дело в том, что российские "хохмачи" из "Сатурна Плюс" при содействии "Акеллы" заканчивают работы над пародийной адвенчурой **"Тупой дозор"**. Антон Городецкий там вмиг оказался (да простит меня литредактор!) Артемом Невтрындецким, Гессер — Гёссером, а на тропу войны вышли никакие не Иные (Темные или Светлые), а силы Идиотизма (Левые и Тупые). Короче говоря, проект вот-вот уже должен появиться в продаже — если стеб будет действительно смешным и "прокатит", то вполне возможно, что "Сатурны" получат бурю одобрения от игроков.

Проходившая в период с 18 по 20 октября в Санкт-Петербурге конференция **Game Developers Conference Russia** оказалась на редкость ярким событием. Как и предполагали организаторы мероприятия, приглашенные зарубежные гости в своих докладах поделились опытом со слушателями и дали стимул молодым командам разработчиков, для которых малый бюджет и ограниченное количество работников — суровая и каждодневная реальность. Заинтересованность вызвала технология компании Massive Inc., с помощью которой можно динамично менять внутриигровую рекламу в онлайновых играх — при каждом подключении пользователя к MMO-проекту так называемый product placement будет иным. Подобными наработками уже пользуется "Акелла", что в немалой степени обуславливает ее успехи на ниве онлайновых развлечений. Собравшиеся не смогли пройти и мимо консолей, разработка игр для которых — пожалуй, самое прибыльное на сегодняшний день дело. Представитель "Нового диска" спрогнозировал, что для российских реалий наиболее перспективным будет создание небольших проектов для сервисов Wii Virtual Console (кто бы сомневался:) и Xbox Live Arcade. Так как недавно "Новый диск" стал официальным дистрибутором Nintendo на просторах СНГ, руководство издателя пообещало, что отечественным девелоперам будет оказана всесторонняя поддержка. Судя по тем исключительно положительным эмоциям, которые остались от GDC Russia у всех ее участников, данный форум станет ежегодным.


Arcane Legions: A Rising Shadow

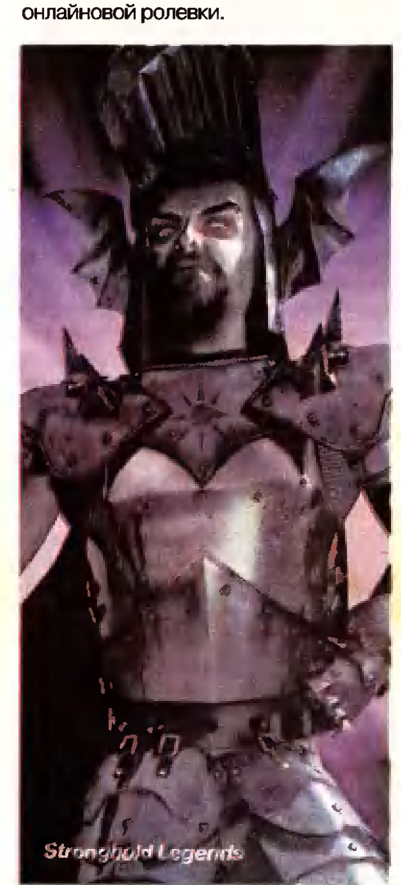
The Chronicles of Spellborn

ЗАДЕРЖИМ...

Пренеприятное известие для более чем пяти миллионов подписчиков MMORPG World of WarCraft — долгожданный адд-он **The Burning Crusade** появится не ранее января 2007-го. Согласно заявлениям разработчика и издателя, задержка вызвана наибанальнейшей причиной — отловом багов, с которыми не должны встретиться игроки при знакомстве с новинкой. Увы, но потушить пожары страстей, разгоревшихся на фанатских форумах, данные "отмазки" не в силах.

Savage 2: Tortured Soul, которая представляет собой уникальное сочетание жанров FPS и RTS, "зарелизится" не ранее марта следующего года. Такое большое опоздание легко понять — проект более чем инновационный, да еще имеет мультиплейерную направленность. Кстати, приобрести Savage 2 можно будет исключительно посредством сайта разработчиков S2 Games — за сумму порядка 30 долларов. Впрочем, ставить на этом крест в статье расходов не стоит — чтобы присоединиться к игровому сообществу в сетевой игре, предстоит приобрести платный аккаунт.

Назначена новая дата релиза для MMORPG под названием **The Chronicles of Spellborn** — первая половина 2007-го и никак не раньше. Собственно говоря, об изменении планов можно было догадаться хотя бы по тому, что до сих пор не было объявлено о бета-тесте проекта. Последний случится в ноябре, а уже сейчас на официальном форуме (http://tcos.com/sbforum/?sid=&lng=en) "Хроник" стартовал конкурс на самый лучший квест для игровой вселенной. Если все пройдет по плану, то уже в январе мы получим вполне играбельную демку онлайновой ролевки.


Stronghold Legends

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объем/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Age of Empires 3: The WarChiefs	3D-стратегия реального времени	735 MB	Microsoft	Ensemble Studios	-/-
Anno 1701	3D-стратегия реального времени	нет данных	Sunflowers Interactive Entertainment/ Новый Диск	Related Designs	-/-
Battlefield 2142	Шутер от первого лица (FPS)	3550 MB	Electronic Arts	Digital Illusions	81% (22)/6,0 (47)
Championship Manager 2007	Спортивный менджмент (футбол)	300 MB	Eidos Interactive	Beautiful Game Studios	69% (5) /4,3 (4)
Dark Messiah of Might and Magic	Шутер от первого лица (FPS)	4000 MB	Ubisoft Entertainment/Buka Entertainment	Arkane Studios/Floodgate Entertainment/Kuju Entertainment	80% (10) / 6,8 (29)
F.E.A.R. Extraction Point	Шутер от первого лица (FPS)	1245 MB	Vivendi Games/Софтклаб	TimeGate Studios / Monolith Productions	77% (6) / 6,3 (12)
Football Manager 2007	Спортивный менджмент (футбол)	585 MB	SEGA Enterprises	Sports Interactive	88% (6) / 10 (2)
Gothic 3	Ролевая игра (RPG)	3200 MB	JoWooD Productions/GFI/Руссобит-М	Piranha Bytes	79% (7) / 7,6 (52)
Guild Wars Nightfall	Многопользовательская ролевая игра (MMORPG)	нет данных	NCsoft	ArenaNet	96% (1) / 7,3 (8)
Microsoft Flight Simulator X	Авиционный симулятор	4350 MB	Microsoft	Aces Studio	82% (10) / 5,5 (11)
Neverwinter Nights 2	Ролевая игра (RPG)	нет данных	Atari / Акелла	Obsidian Entertainment	–
Pro Evolution Soccer 6	Спортивный симулятор (футбол)	3450 MB	Konami Digital Entertainment	Konami	86% (1) / 5,5 (2)
Scarface: The World Is Yours	Шутер от третьего лица (TPS)	2500 MB	Vivendi Games / Софтклаб	Radical Entertainment	72% (9) / 6,3 (27)
Sid Meier's Railroads!	Симулятор железной дороги	705 MB	2K Games	Firaxis Games	76% (5) / 4,8 (19)
[The] Sims 2: Pets	Симулятор людей	795 MB	Electronic Arts / Софтклаб	EA Redwood Shores	74% (5) / 5,4 (12)
Space Empires 5	Пошаговая стратегия (TBS)	345 MB	Strategy First / Акелла	Malfador Machinations	- / 5,4 (5)
Star Wars: Empire at War Forces of Corruption	3D-стратегия реального времени	1450 MB	LucasArts Entertainment	Petroglyph Games	80% (8) / 8,6 (23)
Warhammer 40.000: Dawn of War — Dark Crusade	3D-стратегия реального времени	3750 MB	THQ / Buka Entertainment	Relic Entertainment	87% (11) / 7,0 (48)
You Are Empty	Шутер от первого лица (FPS)	3 CD / 1 DVD	1С	Digital Spray Studios	–
Zoo Tycoon 2: Marine Mania	Симулятор зоопарка	735 MB	Microsoft	Blue Fang Games	80% (2) / 1,0 (2)
Герои уничтоженных империй	3D-стратегия реального времени	1380 MB	GSC World Publishing	GSC Game World	79% (248)
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Cricket 07	Спортивный симулятор (крикет)	ноябрь	Electronic Arts	EA Canada	–
Disciples 3: Ренессанс	Пошаговая стратегия	ноябрь	Strategy First / Акелла	.dat	–
EverQuest 2: Echoes of Faydwer	Многопользовательская ролевая игра (MMORPG), адд-он	14 ноября	Sony Online Entertainment / Akella Online	Sony Online Entertainment	–
Medieval 2: Total War	Стратегическая игра	14 ноября	SEGA / Софт Клаб	The Creative Assembly	–
Need for Speed Carbon	Гоночный автосимулятор	9 ноября	Electronic Arts	EA Black Box	–
Star Trek: Legacy	Стратегия реального времени	21 ноября	Bethesda Softworks	Mad Doc Software	–
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 The Rise of the Witch-king	Стратегия реального времени, адд-он	28 ноября	Electronic Arts	EA Los Angeles	–
Tom Clancy's Splinter Cell:Double Agent	Шутер от третьего лица (TPS)	9 ноября	Ubisoft Entertainment / GFI / Руссобит-М	Ubisoft Shanghai / Ubisoft Annecy / Ubisoft Milan	–
TrackMania United	Гоночный автосимулятор	17 ноября	Focus Home Interactive / Buka Entertainment	Nadeo	–
Warhammer: Mark of Chaos	Стратегия реального времени	7 ноября	Namco Bandai Games America / Новый Диск	Black Hole Entertainment	–
46 (Ил-2 Штурмовик: 1946)	Авиасимулятор, адд-он	ноябрь	1С / Ubisoft Entertainment	1С: Maddox Games / RRG Studios	–
Дневной дозор	Пошаговая тактическая стратегия с элементами RPG	2 ноября	ND Games	Nival Targem	–
Санитары подземелий	Ролевая игра (RPG)	3 ноября	1С	1С	–

***** *Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 30 октября, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших)*

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

SpellForce2: Shadow Wars

Название локализации: *SpellForce2: Shadow Wars*
Локализатор/издатель: *"Руссобит-М"*
Количество дисков в локализованной версии: *4CD/ 1 DVD*



Вряд ли можно найти человека, который бы интересовался продуктом скрещивания таких игровых жанров, как RPG и RTS, и при этом не был бы знаком с серией игр SpellForce. Геймеры помнят волшебную первую часть с двумя потрясающими аддонами, где главный герой, воин руны, призванный одним из могучих Магов Круга, вмешался в дела великих мира сего и предотвратил гибель родимого континента. Очень многим по вкусу пришлись частая смена игровых режимов (игра в одиночку, тактическое управление отрядом и стратегическое развитие нации), уникальный геймплей и великолепные баталии. В аддонах, помимо новых амуниции, вооружения и заклятий, еще и проявилась фантазия разработчиков в области оригинальных и качественно проработанных квестов. Однако вторая часть привела фанатов серии в шоковое состояние: исчезли рунные монументы, оставив игроков с разинутыми ртами и условиями обычной RTS, а прохождение сюжетной линии стало до омерзения линейным. И это не говоря о новой системе накопления опыта, когда оный выдают только за выполненный этап задания, а не за победу над толпами врагов! Правда, графика значительно улучшилась, появилось толковое дерево навыков и спеллов, обросших информацией по своему применению... Но разве можно убивать геймплей первой части игры в обмен на это? Однако подавляющее большинство геймеров радостно скушали второй SpellForce, восторженно брызжа слюной и не обращая внимания на такие мелочи. Теперь настала очередь локализации, которая готовилась к выходу в свет больше года. Посмотрим, стоило ли ждать столько?

На первый взгляд, перевод в игре SpellForce2: Shadow Wars выполнен хорошо. Впрочем, на второй и последующие взгляды тоже. Почему стоит так присматриваться? Просто у меня сразу возникли нехорошие воспоминания по поводу локализаций первого SpellForce и его аддонов, причем тем же Руссобитом.

Здесь же локализаторы проявили свой талант, дав нам возможность наблюдать качественно переведенный текст игровых менюшек, окошек вспомогательной информации и диалоговой части. Озвучка тоже выполнена на высоком уровне, налицо грамотный подбор профессиональных актеров, в исполнении которых реплики и монологи передают не только информацию, но и чувства героев.

Более того, отличное качество озвучки даже как-то не соответствует фиглярству и клоунским ужимкам произносящих речи персонажей. Впрочем, если захотеть придраться, можно упомянуть неоправданно мелкий шрифт — вряд ли многие геймеры захотят усиленно щурить и без того подорванные солидным игровым стажем глаза.

По традиции, ни одна локализация не обходится без мануала. Здесь та же история, правда, со своими особенностями. Папка с игрой содержит аж два мануала, причем один из них является руководством по созданию игровых карт, но почему-то предложен он нам на английском языке. Второй же мануал на русском, и даже расскажет нам вкратце о предыстории трех противостоящих наций, а также об их постройках и юнитах. Зато здесь начисто отсутствует информация о скиллах и спеллах героев. Однако самыми ценными следует признать условия лицензионного соглашения и листки для заметок. Действительно, теперь я знаю, как поступить, если захочу сделать заметку.

Но в целом можно сказать, что локализация удалась. Вот только некоторые очевидные мелкие недоработки вызывают удивление, особенно учитывая сроки, потребовавшиеся Руссобиту-М на локализацию.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 9

Данила "ВОЛКОЛАК"

Titan Quest

Название локализации: *Titan Quest*
Издатель \ Локализатор: *Бука*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Летом этого года свалилась на наши головы Titan Quest, так что геймеры чуть было не получили сотрясение мозга — мы проводили долгие бессонные ночи с целью собрать больше, убить красивее, прокачаться побыстрее, выполнить больше квестов. Угарная во всех отношениях игра, на данный момент гордо носящая почетный титул "лучший убийца Diablo", на лбу у которой как будто написано "любителям жанра, а лучше всем сразу и в повышенных дозах". Тут все практически идеально: отличная графика, простой в освоении интерфейс, максимально приближенный к идеалу геймплей, сочный звук, приятная музыка. И пусть вас не смущает оценка "8" и то, что игра слишком похожа на Diablo. С таким же успехом можно заявить, что каждый шутер похож на Wolfenstein 3D лишь потому, что и там, и там есть перекрестие прицела и вид от первого лица. А любая современная RTS — на Dune и Command & Conquer из-за присутствия зеленой рамки, которой мы так привыкли обводить юнитов. Лишь одно расстраивало — отсутствие оригинальной русской версии игры. А пиратские версии, как вы уже наверняка знаете, вылетали по поводу и без — поиграть в них нормально было практически невозможно.

Поначалу "Бука" божилась выпустить русскую версию в начале августа. Но при этом заявляла, что переведен будет только текст игры, оригинальная озвучка останется нетронутой. Затем сроки все переносились и переносились... А в итоге оказалось, что "Бука" обманула нас. Правда, приятно обманула. Перевели не только текст, но и все диалоги, и ролики в игре. Побольше бы таких "обманов" от локализаторов, и было б нам счастье.

К озвучке, конечно, можно придраться, но как-то не хочется. Да, иногда перегибают с пафосом. Да, иногда его не хватает, и порой не скажешь чтобы голоса очень подходили своим персонажам. Яркий пример, когда Телхин во вступительном ролике говорит ставшую уже культовой фразу "Your Gods will not help you" (которую, кстати, здесь небрежно перевели как "Боги больше не помогут тебе") настолько наивно и с перекосом под детские мультики, что становится както немного не по себе.

Зато с текстом "Бука" справилась на твердое "отлично". Текст понятный, переведен хорошо. Стоит отметить и тот факт, что компания не поленилась обратиться к дополнительной литературе. Деревня Helos (которую пираты очень любили переводить как "Хелос") здесь переведена как Гелос, поскольку именно под таким названием она упоминается в мифах. Кроме того, названия монстров полностью соответствуют таковым в мифах на великом могучем. Добавьте ко всему этому безупречно и даже немного с юмором написанный мануал — и вы получите полное представление о данной локализации.

В общем, если вы не имели чести ознакомиться с английской версией игры, русскую стоит брать в обязательном порядке. Во-первых, это гарантия спокойной игры без вылетов и глюков, а во-вторых — перевод не подкачал. Хотя без мелких погрешностей, конечно, не обошлось.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 8

Илья Янович,
Антон Костюкевич

Fallen Lords: Condemnation

Название локализации: *Fallen Lords — Другой мир*
Локализатор/издатель: *"Руссобит-М"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD*



Не так давно новинкам компьютерных игр, красующимся на полках магазинов, пришлось принять в свою компанию игру Fallen Lords: Condemnation. Означенный на коробочке диска жанр "экшен" вряд ли смог полностью отразить суть игрового проекта. Горячие парни из Novarama Technology разработали отличную боевую модель игры, сочинили оригинальный сюжет и... свели на нет все эти плюсы общим сумбуром и недоработанностью "Падших Лордов". Малое число быстротекущих кампаний, не доведенная до ума тактическая модель, общая техническая незавершенность проекта тяжелыми гирями падали на чашу весов с пометкой "минусы". Не спасли игру от шквала нелестных высказываний ни грамотно реализованные сражения, ни необычные животные, которыми приходилось управлять, ни насыщенность игрового действа, не дающего ни на секунду расслабиться. Впрочем, в любом случае локализация товарищей из "Руссобита" попробует многим помочь по-новому взглянуть на игру. Оставим рассуждения и оценим "Fallen Lords — Другой мир".

А оценивать, собственно говоря, будет трудновато. Предположу, впервые локализаторы столкнулись с реальной проблемой — существенной недостачей рабочего материала. Имеется в виду, что в игре, по сути, переводить-то особо нечего. Перевести игровое меню смог бы и вооруженный словарем школьник. Не думаю, что такая известная компания, как Руссобит-М, потратила много времени на трансформацию в красивые речевые обороты весьма немногочисленных реплик главного героя и общающихся с ним/ней личностей, встречающихся по сюжету. Зато наконец-то мы сможем узнать, о чем же нам повествуют подсказки режима обучения, ведь порой в них содержится реально полезная информация.

Вынесем коллективную благодарность локализаторам за озвучку речей героев — оригинальная версия не содержала вообще никакого звукового сопровождения произносимых персонажем слов.

Разговор про мануал у нас не получится, поскольку мануалом господа локализаторы не озаботились. Конечно, можно понять, информации в так и не сотворенном мануале содержалось бы немного хотя бы потому, что объектов и их числовых параметров в игре раз-два и обчелся. Однако, с другой стороны, можно было бы красочно поведать историю противостояния в загробном мире ангелов, демонов и душ мертвых, благо тут развернуться есть где. Почему бы не рассказать о юнитах противоборствующих сторон, используемое ими оружие, описать боевых животных, дать советы по обороне и штурму замков, по спеллкастингу? Конечно, мануал не обязателен для локализованной версии, но сложившаяся традиция наличия оного в папке с игрой нарушалась крайне редко.

Подводя итоги, скажу, что локализаторы, несмотря на небольшой объем работы, справились с работой далеко не на отлично. Был кое-как выполнен обязательный зачетный норматив, но не капли больше, — перевод мизера текста, ничем не примечательная озвучка и отсутствие мануала говорят о желании локализаторов затратить минимум сил. Такова и оценка.

Оценка игры: 6,5
Оценка локализации: 5

Данила "ВОЛКОЛАК"

Area 51

Название локализованной версии: *"Зона 51"*
Разработчик: *Midway Studios*
Локализатор \ Издатель: *"Новый диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Area 51 планировался стать весьма хорошим шутером, должным войти в десятку в рейтинге продаж, многократно окупиться и, безусловно, покорить толпы игроков. У него для того имелись хорошие данные. Никто не сомневался в успехе, ведь тема пришельцев и Зоны 51 должна была привлечь хотя бы американцев (на озвучивание главных персонажей игры даже были приглашены Дэвид Духовны и Мэрилин Мэнсон). Но чтото не получилось, что-то пошло не так. Не хватило красочности и эффектности, присущей успешным проектам, к тому же о себе дали знать серьезные графические изъяны, сильно испортившие впечатление.

Локализованная версия Area 51 вышла совсем недавно, в то время как оригинал почтил нас своим выходом еще в прошлом году — весьма заметная задержка для неплохой игры жанра FPS. Это не в лучшую сторону повлияло на оценку локализации.

Наличествующий мануал чем-то оригинальным в оформлении не удивил, задники не похожи на страницы глянцевых журналов, и цветовая гамма исключительно серых тонов. Вряд ли найдутся люди, которые не только читают руководство к шутеру (уже само по себе редкое событие), но и заостряют в нем внимание на технических аспектах игры: управлении, процессе установки и подобной элементарности. Так что обратимся к более насыщенным разделам: кроме традиционного описания предлагаемого разработчиками оружия и характеристики супостатов, которых придется истреблять, имеются разделы, больше характерные для квестов или РПГ, чем для шутера, а именно — описания главных героев и развернутое содержание сюжета. Что касается шрифтов и верстки, то здесь все мило, качественно и без всяких проблем.

Но перейдем непосредственно к внутреннему содержанию. Простота оригинальных шрифтов, разумеется, отразилась в локализации. Вот, жаль, незадача — игра категорически отказывается от использования латиницы и Caps Lock, так что ники придется писать кириллицей и без заглавных.

После, заглянув в раздел "Создатели", недолго радуемся, словно камень с сердца упал. Упасть-то упал, да только на ногу. Объем работы для русификации "Credits" был просто огромный, и локализаторы добросовестно проделали его весь, даже прекрасно анимировали, но все имена авторов оказались переведены на русский, что не есть хорошо. Русификация текстов непосредственно в роликах и самой игре выполнена максимально качественно: подходящий шрифт, расположение, отсутствие грамматических ошибок.

Но самое интересное явила озвучка. Ролики в "Зоне 51" — весьма важная составляющая, из которой и познается большая часть сюжета, соответственно, работы по озвучиванию было предостаточно. Локализаторы в этой области решили убить сразу двух зайцев: дабы не тратиться на синхронизацию речи, пригласили знакомых зрителю закадровых телевизионных актеров, усилиями которых был организован дешевый дубляж роликов с сохранением на заднем фоне оригинальной озвучки. Таким образом, при просмотре кажется, будто уселся за просмотр очередного голливудского "блокбастера" о пришельцах. А вот во время самой игры и уже в скриптовых роликах слышна только русская речь, которая — нередко случаются моменты — в некоторых местах почти перебивается появляющейся "из ниоткуда" оригинальной озвучкой.

В итоге получилось то, что получилось. "Новый Диск" верен себе и выпускает качественные локализации. В данном случае в достижении идеальной локализации помешали некоторые допущенные огрехи в русификации и озвучке, отдельные совершенно ненужные действия переводчиков, и, наконец, просто отсутствие того же лоска — даже в локализации ему должно быть место.

Оценка игры: 7,5
Оценка локализации: 8

Берлинский Gosha

Окончание на стр. 7

БЛИЦ

Мечтать не вредно, вредно не мечтать, правильно? Посему это очень даже замечательно, что простор для полета мечтаний наши читатели использовали с приличной эффективностью. И покатались, и полетали, и походили; почтили своим вниманием большинство видов транспорта, задействованного в различного рода играх. Предлагаю читателям изучить находящуюся чуть ниже подборку, составить маркетинговый лист и продать за кругленькую цифру какому-нибудь авто-, мото- или авиаконцерну. Не урезанную версию опроса можно найти по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/2006/10/060700.html (тема — Блиц (Ноябрь) — Самый Лучший Игровой Транспорт). А теперь посмотрим, насколько сильно замечтались наши "блицеисты".

Михиус: Хайвэймен — и этим все сказано. Свобода в чистом виде...

nirven: Транспорт в играх... Не знаю, как вам, а мне "ноги" нравятся =) Пока не подводили.

Away: Парашют из свежей игры Just Cause — это нечто!

Масса удовольствия при умелом использовании. Очень захватывает!

Dr.Creazy: Самый лучший игровой транспорт — телепорт. Быстро и качественно.

god of gta: Запомнился дельтаплан из ФарКрая, потому как позволил посмотреть на все красоты игрового мира с высоты птичьего полета.

XARDek: 1. "Ebon Hawk" из SW: KotOR. Корабль настолько хорошо сделан и проработан, что действительно стал мне "вторым домом". Его уничтожение в финале — одна из самых серьезных моих претензий к сценаристам SW: KotOR 2.

2. Воздушный шар и амфибия из Коммандос 2. Хотя они там и не очень нужны, я, бывало, подолгу катался на них после миссии: просто ради удовольствия.

UniQ: Chocobo из серии Final Fantasy. Ни мобы не страшны... ни гаишники...

А еще хотелось бы приехать разок на работу на Страйдере из LineAge 2.

:): Ховеркрафт из "За гранью добра и зла": море удовольствия от управления. Да и Дельфинус из "Skies of Arcadia": этот кораблик — шедевр дизайна.

Amadeus: Predator из UT2004. Суперский дизайн, неплохое вооружение. Только вот защита...

Mr Cool: Транслокатор из серии Unreal Tournament: стрельнул маячком — и тут же можно телепортироваться к нему.

set: Ковер-самолет из Аладдина на 8-битке.

Ведж Антиллес: Крестокрыл (X-Wing) из всех серий игр по "ЗВ" и из SW:Battlefront в частности.

За маневренность и возможность почувствовать себя на месте комэска Пронyр и иже с ними, за возможность взорвать к ситховой бабушке все, что можно: от Звезды Смерти до "Исполнителя".

Даже сам Жорик Лукас хотел иметь у себя такой.

DigXtaL: По мне, самый крутой транспорт — это велик из GTA: San Andreas.

dr. Shatz: Ил 2. Однозначно.

FL!GS28: Hammerhead from Freelancer! Желательно с пушками и турелями уровня этак 9-10...

SaiNt-man: Байк в Tony Hawk's American Wasteland и в Сэме 2-ом динозавр.

Nordik: Сапоги-скороходы из Sacred.

Mad le Zisell: Такси из Vampires the Masqurade: Bloodlines (то, где таксистом сам Каин). И быстро, и качественно, и бесплатно...

Raven-BF: Вспомним и одно из гениальных изобретений Westwood'а — великий и ужасный танк Апокалипсис. На такой машине разрушения не грех и прокатиться. Представьте: проехать по улице, попугать прохожих... Хотя нет: потом путь только в тюрьму (если не взорвут вместе с танком). Так что лучше уж на полигоне. Взорвать пару машин, посбивать деревья... Красота... Впрочем, что-то я замечтался. А жаль, товарищи.

66: Caddy из ГТА:ВС.

Avatar: 1. Porsche Cayman S из игры NFS MW: не отказался бы на таком в школу ездить.

2. Мусорный бак из игры Condemned — Criminal Origins: весьма оригинальное средство передвижения, не находите?:)

3. Отравленный Клинок из игры Warhammer 40000 — Winter Assault: на всякий случай в гараже этот милый танчик держать, авось пригодится.

D3liriuM: Не отказался бы прокатиться на космокорабле серии "Идеал" из КР2.

Поставил 5 осколочных пушек, тыркнул парочку артефактов, в левую руку ухватил штурвал, а в правую — баночку пива Mahpella Dark и с песнями отправился порабощать космос, не забыв перед вылетом вколоть СуперТехника.

Static: Голиаф из UT2004.

Scratch: А я бы прокатился на "Треножнике" из HL 2: Episode One. Блестящее средство передвижения: высокая посадка (:-)), встроенная пушка, под него подходит выражение "одна нога здесь, другая — там".

Meiz: Слоники у магов в Героях 5. И бегают, как лошади (имеется в виду дальность хода), и выглядят стильно.

Rabennacht: Было бы прикольно полетать на драконе из Gothic 2. Большой, красивый, быстрый, убойный... И орки нам не страшны...

11: Дракон из Lineage. Транспорт, конечно, много ест, но зато может помочь в бою.

Rasel Hazuki: Я думаю, что лучший транспорт — это погрузочные кары из Shenmue. Рассекаешь на них по всему Йокосукскому порту (жалко, что людей и котов нельзя сбивать!:)).

Riven: Приятнее всего было кататься на джипе из Far Cry по извилистым дорогам в джунглях. Помню, после одной жаркой поездочки я полетел с обрыва и плюхнулся в море и еще долго любовался грустными фарами, освещающими песчаное дно.

666(u5): Самый веселый транспорт — это труп, на котором можно было кататься в Devil May Cry 3.

My$tafa: А мне запомнился робот из Quake4. Классная была вещь! Жаль, мало дали на ней поездить.

Striker: Ме-163 "Комета" из "Ил-2:Штурмовик". Только на ней мне удавалось подниматься на высоту более 15км. Ох, какие виды оттуда открываются, прям спускаться и расстреливать "крепости" не хочется... Как говорится, лепота да и только.

ЗЛОПЫХАТЕЛЬ: Транспорт попадается разный. Начиная от дракона в Secret of Mana и заканчивая совой и лошадью в Legend of Zelda: Ocarina of Time. Мой же любимый игровой способ передвижения и по совместительству транспортное средство — это реактивные ролики из Jet Set Radio.

Нортон: А по-моему, лучший, надежнейший и, главное, самый универсальный транспорт в большинстве игр — свои (ну, в смысле, персонажа) ноги. Никуда от тебя не убегут/улетят/уплывут, спасут от смерти в самый последний момент, да и нету иногда никакого другого транспорта, хехе.

cCV: Гигантский корабль из Prey. Хотелось бы прокатиться на такой махине, но без врагов, естественно.

Count: А я себе жизнь представить не могу без автокласса WRC, будь то Richard Burns Rally либо Colin MacRae Rally. Эх, эта грязь, куски металла, рев движка, суровая погода... Романтика!

n0s: Тачки из FlatOut 2 решают! Рев мощных моторов, заносы, огромная скорость... Расслабляет.

Farso: Робот из Alien Versus Predator 2. Бежит на тебя огромная стая "чужих", а ты их всех на шашлык пускаешь с помощью огнемета...

Neos-X: Мотоцикл-камикадзе из C&C: Generals. Хотел бы кто на нем прокатиться?

ForWard: Как только я прочел новую тему блица, мне сразу вспомнился багги из HL2. А что? Едешь себе, по врагам постреливаешь, трамплины-провалы перепрыгиваешь, а о заправке/бензине/боеприпасах думать не надо. Лепота!

TReibeN: Вот на моей памяти самый классный транспорт — это лошадь из GUN. Это не машинки всякие, не мотоциклы, которые есть в каждой игре (образно выражаясь), а лошадь. А если анимация проделана с душой, то грациозностью лошади можно просто восхищаться.

Denai: Что-нибудь потяжелее и повеселее. Танк из Alien Shooter 2 подойдет.

MadneSS: Наиболее запомнившееся транспортное средство было в парке аттракционов (игра Painkiller — Battle out of Hell). Вот уж где славно покатались по "американским горкам":).

Dragon: Пеленговский пиратский корабль из КР2:Доминаторы!

Каспиан Чи: Рокет джамп из Квака 2. А в остальных предпочитаю ноги. Во-первых, большинство игр и рассчитаны на хождение пешком. Во-вторых, больше увидишь. И, в-третьих, пешкарус мне всегда больше нравился.

серж: Мехи. В таком транспорте ничто не страшно, а вражины разбегаются только в путь. Правда, и горят они (мехи) хорошо.

ToN!k: Мне очень понравился мячик из Serious Sam 2 (Сэм в нем, как белочка, бегал). Монстрики — в фарш, геймер доволен, а Mr. Serious приговаривает: "It's rolling, rolling..."

VitaLix: Двухмерный мопед из ElastoMania'и. Шесть лет у меня на компе висит. Удалить рука не поднимается.

Ray: Трудно сказать однозначно, какой из видов транспорта лучше во всех отношениях, исходя одновременно из удобства эксплуатации, цели применения, расхода топлива, проходимости и т.д. Но все же я бы предпочел кое-какой автомобиль. Это замечательный английский агрегат, коих в мире выпущено всего сотня. Внешне он выглядит как суперкар, но обладает техническими характеристиками болида Формулы-1. Этот совершенный автомобиль полностью оправдывает свою цену в миллион долларов США. И зовется он McLaren F1. Технические характеристики гоночного болида, крайне презентабельный вид и максимальная скорость в 378 км/ч — этого должно вполне хватить, чтобы весело прокатиться и запомнить это на всю жизнь, как в реальности, так и добротном автосимуляторе.

***

Итак, поул-позиция остается за автомобилями. Оно и понятно: на сей момент этот вид транспорта — самый распространенный (лидерство уступает разве что только ногам;)). В основном, вспоминались "железные кони" из игр серии Need for Speed типа Nissan Skyline или Mitsubishi Lancer, но прокатывались по виртуальному подиуму и другие представители потомков тележки на паровом двигателе.

Особое внимание было уделено и оригинальным средствам перемещения, однако слабо верится, что вы, уважаемые читатели, с удовольствием рассекали бы на мусорном баке по улицам своего населенного пункта:). Ну, а про всяческие рокет-джампы и шарики-перекрести с шипами говорить вообще не приходится.

А вы никогда не задумывались о том, какой транспорт ожидает нас в будущем? Автомобили на силовой подушке? Персональные космические капсулы? А может, телепорты (не дай Бог, такие же, как в HL2)? Интересно, в каком направлении будут фантазировать игроразработчики-футуристы? Может, вернутся в прошлое, поностальгируют по старым добрым "колесным" видам транспорта и создадут какой-нибудь Need for Speed 35: Zaporozhets?

Так что наслаждайтесь, коллеги, всеми видами средств передвижения. Ходите пешком, плавайте на байдарках, летайте на самолетах... Как знать, может, у вас когда-нибудь будет свой собственный Lamborghini Diablo (признаться, сам с детства о таком мечтаю) или материализующаяся из ниоткуда летательная капсула, как в Prey... Однако вряд ли это будет скоро, зато есть время еще более тщательно рассмотреть все варианты и сделать окончательный выбор (к сожалению, дракона нам оседлать точно не доведется). А уж там — свист ветра в ушах, адреналин, скорость, мелькание зданий и деревьев за окнами... и гаишники на Треножниках из HL2...



«И тебя вылечат...» ©

к/ф "Иван Васильевич меняет профессию"

Нынешняя новая тема навеяна письмом товарища под ником "balon", а точнее, следующими строками: *"Я не могу оторваться от компа, но все, что там есть (Heroes 3 и 5, Rome: Total War, NFS MW, Oblivion и Morrowind, Titan Quest, StarCraft, Warcraft и т.п, GameMaker, 3ds Max 7, Pascal и Winamp), надоело (и даже Сапер!). Скажите, это лечится (и чем)?"*

Даже несмотря на то, что уважаемый автор письма не дал понять конкретно, что именно нужно лечить — скуку или привязанность к "железному другу", — мы рассмотрим вариант первый, ибо способы лечения от компьютерной/игровой зависимости уже удостоились читательского обсуждения в марте этого года (тема тогдашнего "Блица" — "Игра-игра, я уже не твой").

Итак, чем же лечить "компьютерную" скуку? Представляете, какой парадокс: большинство геймеров ищут в играх как раз средство от тоски, однообразия и прочих тягучих абстрактностей, плюс, многие занимаются работой в графических/звуковых редакторах, программированием и другими более-менее серьезными вещами в качестве хобби (т.е. чтобы убить все ту же скуку) — и вот уже даже это надоело и, как следствие, не помогает... Действительно, беда. Человеку сложно избавиться от своих привычек или переориентироваться на что-либо другое, поэтому, если кто-то в качестве своего обычного отдыха выбрал "кремниевого друга", отделаться от мысли "пойду, поиграю во что-нибудь" в "серые" моменты крайне тяжело.

Не сомневаюсь, бывает такое со многими, кто сейчас эти слова читает. Поэтому вполне уместно будет с намеком предположить, что наши читатели знают как минимум парочку "народных" способов для борьбы с "компьютерной" тоской. Поделитесь своим опытом или хотя бы предположениями: возможно, на данный момент многие тысячи ваших коллег рыскают по папкам в поисках хоть чего-нибудь "свеженького", трясутся от вида пасьянса "Косынки" и рыдают над уже мозолящими глаза иконками рабочего стола.

Лечим «компьютерную» скуку

Может, порекомендуете несколько сногсшибательных продуктов гейминдустрии с потрясающей реиграбельностью, которые вернут желание тратить свое драгоценное время на виртуальные радости? Или посоветуете изучать языки программирования? Сайтостроение, говорите? Фотошоп, СаундФорж, Блокнот? Интересно.

Что там сказали скептики и циники? Лечиться безнадежно? Не верю.

От каждой душевной болезни (а скука/тоска — это недуг, причем далеко не самый безобидный) есть средство, причем половина успеха заложена в самом "пациенте", а другая половина — в окружающих людях и в хорошем совете. Так что выписываем рецепты, даем советы и морально поддерживаем.

Чем изгнать "зеленую"?

Как избавиться от однообразия?

Сеанс групповой психотерапии объявляю открытым;).

Павел "barney" Брель

НАША ПОЧТА

Какая боль, какая боль...

"Чайф" о результатах одного футбольного матча

Доброго дня всем! Взоры всего прогрессивного киберспортивного человечества в конце октября были устремлены на мировой "Гранд-финал" WCG 2006 в итальянской Монце, событие планетарного масштаба в киберспорте. Ну да не мне вам его представлять — наверняка и слышали, и читали, и, возможно, даже болели за наших. Ну и в "НП", конечно, грех оставить благодатную тему без внимания.

"Наши" ездили в этом году второй раз, чуть измененным составом, но все равно успеха дебюта (когда двое белорусских кибератлетов вышли из стартовой группы) повторить не сумели. Этому найдется десяток причин и вполне внятных оправданий ("зато Cypher вошел в Top-8 по Q4, а Ultimo "сделали" фаворитов своей группы"), но самая главная причина, на мой взгляд, заключается в том, что киберспорта как такового в нашей республике нет. Есть определенное количество энтузиастов-интересующихся, есть даже своя "Федерация", но только самого "компьютерного спорта" нету. Нету ни денег, ни масштабной поддержки, ни профессиональных "кибератлетов". Кланяемся в ноги Samsung, но одна компания, пусть даже такого ранга — это не "масштабная поддержка".

Белорусские киберспортсмены если даже и хотят, то не могут посвятить себя киберспорту целиком — учеба и работа не дают возможности выкладываться на все 100%. Оттого и уровень низкий (сравнительно низкий, разумеется), оттого и результаты невыразительные. Белорусский киберспорт развивается не "благодаря", а "вопреки". Вопреки проблемам с Интернетом (широкополосный доступ реально пришел в массы в столице (!!!) лишь в этом году), вопреки невозможности серьезно зарабатывать на любимом деле. Вопреки, вопреки, вопреки...

Пока киберспорт не будет восприниматься всерьез большинством предприятий и организаций (государственных, коммерческих, общественных), а не считанными, пусть и очень успешными, ИТ-компаниями, будущее его исключительно туманно. И если за рубежом уже видны реальные подвижки, если даже у соседей россиян лучшие киберспортсмены могут позволить себе не думать о том, где бы заработать на кусок хлеба, то у нас до сих пор еще все "глухо" и тяжело. Нет школы, да и "мастеров международного класса", т.е. хотя бы единожды выступавших на международных турнирах киберспортсменов — считанные единицы.

Пока в белорусский киберспорт не придут деньги, серьезных успехов на международной арене нам не видать. Будут "случайные выстрелы" (как второе место Cypher-а на ESWC), но систематически видеть белорусов хотя бы в Top-10 мы не сможем. Таков взгляд со стороны, взгляд человека, далекого, в общем-то, от киберспорта. Этому человеку хотелось бы ошибаться...

Но обратимся к письмам — чем же вы хотели поделиться с "ВР" и другими читателями в октябре? А вот чем:



[GRinGo]

Здравствуйте, редакция. Хочу поблагодарить вас за ответ на мой вопрос и его публикацию: С.П.А.С.И.Б.О.!;) Еще хочу вам предложить печатать больше статей о настройке игр (у Вас уже были такие по Obvilion`у и по Heroes5). Я думаю, они будут интересны многим (как минимум, мне:). Кстати, с пятыми героями мне помогло: С.П.А.С.И.Б.О.! И еще можно будет указывать системные требования после вмешательства в игру (примерные).

Благодарю за "С.П.А.С.И.Б.Ы.";) Пожелание по поводу "игрооптимизационных" статей учтем, но, к сожалению, про все выходящие проекты писать не получится — наверное, и впредь будут появляться материалы только по хитам.

"Реальные" системные требования, я думаю, указывать нет возможности по целому ряду причин (хотя бы потому, что у каждого разные понятия о "тормозах", по-разному будет влиять оптимизация и т.п.). Я думаю, что авторы, которые занимались гибкой настройкой и оптимизацией игры, постараются упоминать об этом в своих обзорах. А в "шапке" статей мы и впредь планируем указывать официальные, заявленные разработчиками требования. Если вы — человек неприхотливый, зачастую их можно безболезненно снижать (особенно рекомендованный процессор).

Лично для Nickky: в своем интервью с дизайнером Katauri ты упомянул про тестовую машину и назвал ее убогой (P4 2,8 Ghz, FX5500, 512 MB RAM).

Она была убога даже не столько сама по себе, сколько вследствие кучи навешанного нужного и не очень ПО (учет времени, антивирусы и т.п.).

Мне интересно, что ты скажешь о моей машине: Duron 900, KT133A, 320MB RAM, GF 2 MX 400 64 MB. Я на ней умудряюсь играть в NFS:MW, HOMM5, Flatout, Far Cry, GTA:SA, C&C:Generals на не минимальных установках графики и без существенных тормозов. Заранее рву на голове волосы, бью кулаком по клаве и бегу в ближайший музей (может, возьмут мой антиквариат). С уважением, GRinGo

Скажу банальное, что машина уже однозначно староватa, и для игр — далеко не лучший вариант. Но на ней можно запускать все, что не требует обязательного использования шейдеров, а также играть в это "все" ("этого всего", правда, с каждым днем все меньше). Остальное зависит от персональных качеств игрока — кто-то может мириться с низкими разрешениями, минутными загрузками и прочими "радостями", кто-то — нет. "Тормоза" — слишком субъективное понятие, куда правильнее было бы оценивать FPS.

Я тоже когда-то играл в Fallout на 486 машине с 16 Мб памяти ("загрузки" — по 5 мин) и даже ухитрялся "заводить" Warcraft II на 4 Мб памяти (заявленный минимум, без которого игра не запускалась — 8 Мб). Да, в них можно было играть. Но тормоза исключительно портили впечатление. Поэтому, если есть возможность — надо апгрейдиться, если нет — "выжимать" максимум из имеющихся ресурсов.



[STEEL THUNDER]

Здравствуйте, уважаемая редакция "ВР" и Nickky в отдельности! Хочу поблагодарить за хорошее качество газеты (на данном этапе, по крайней мере). Я покупаю газету с января 2002 г. Но последний номер — это вообще класс! Особенно вдохновила "Наша почта" и тема, поднятая тобой, Nickky, про душу в играх. На мой взгляд, душа игры заключается не в графике, звуке, популярности бренда, а в заинтересованности игрока этой игрой и привлекательности отдельных моментов. Лично я могу сколько угодно играть в Return to castle Wolfenstein, потому что я интересуюсь разной мистикой — ерундой. Различные духи, привидения, проклятия, НЛО, фашистские опыты по созданию тарелок (у Гитлера была даже идея создать лучшую расу, открыв Атлантиду). В общем, вы поняли. Но что-то я отошел от темы. Так вот, игрока тянет к игре заинтересованность самой идеей игры, ее атмосфера, реализация ему (игроку) понравившихся моментов, историческая достоверность.

Согласен. Надо, чтобы игра задевала какие-то невидимые струны души.

Большое спасибо товарищу Страннику за душевное стихотворение! Правда, надо было его печатать в конце, а то я прочитал — загрустил и задумался. Этот стих наиболее ярко показывает душу человека и душу игры. Побольше бы таких произведений, трогающих за живое. Они сеют доброе и вечное. Николай, один ты у нас остался "китом, который держит землю" — газету, в смысле.

Приятно, конечно, слышать, но незаменимых людей нет;)...

Нам не хватает старых авторов, новые — это не то. Стариков читали запоем, а молодые все же набираются опыта, но слишком медленно.

"Все приходит в свое время для тех, кто умеет ждать", говорит известная мудрость. Появится со временем и новый Lockust, и новый Morgul, и новый Nickky — не сомневайтесь.

Где делись отличные рубрики ПП (пыльные полки), моддинг, чтиво, книгодром, и другие?

Книгодром — это, если не ошибаюсь, в КГ;) У нас была "РЧ". Где подевались? Да нигде не "подевались". Просто ждут хороших материалов.

Мы желаем видеть в газете как можно больше интересного. Система оценок хороша, ничего не скажешь. Но лучшую оценку игре поставит сам читатель, поэтому не надо наговаривать на авторов за не совсем правильное мнение, "на вкус и цвет" как говорится... На этом, пожалуй, и закончу — всего хорошего и процветания нашей радуге (РАДОСТИ-то разноцветные!;) Всегда ваш, STEEL THUNDER.

P.S. Да и чуть не забыл, что-нибудь известно насчет RtCW2?

Проект Return to Castle Wolfenstein 2 разрабатывается Raven Software и продюсируется iD с 2005 (а то и раньше) года. Он выйдет неизвестно когда, но известно "на чем" — на Xbox360 и PC.



[Vitek Wanderer & aleX Shark <vitek_wanderer@mail.ru>, <alex__shark@mail.ru>]

"Каждый имеет право быть дураком" (Г. Гейне)

VW: Салют всей редакции ВР и отдельный фейерверк почтальону Nickky!;)

AS: Драсьте, драсьте, товарищи виртуальнорадостные. И тебе привет, о Великий Почтальон Nickky.

"Если бы не народ, у правительства не было бы проблем"

VW: Садясь писать это письмо, я собирался вначале разразиться гневной тирадой, но (передумал — еще благодарить будете;), поразмыслив над судьбами человечества, решил ограничиться следующими провокационными вопросами: куда мир катится и что делать?

AS: Нет, нет... Конечно же, не стоит впутывать сюда политику, экономику и прочий бред среднего пошиба. (Кто-то считает это виртуальной(?), да и еще радостью(!!!). Увы, друзья, — сие есть горе человеческое...

VW: Я о жизни газеты. Ваша политика мне, как постоянному читателю, не совсем ясна. Попросту говоря, не выполняете вы своих обещаний. Обидно... Например, где продолжение "Мира глазами японцев"? Это было давно и неправда? О "викторине" тоже либо хорошо, либо ничего?;)

AS: Кстати! О "Мире..."! Аниме повлияло на развитие огромного количества игр, фильмов, да и в целом на развитие современной культуры... Я задумался: а что же было в ВР, связанное с аниме? Вспомнилась лишь одна отличная (!!!)статья Tiamat'а да парочка обзоров аниме-творений среди фильмов (там засветились Black Jack и Ghost in the shield II)! А хочется еще, еще столько сериалов не пересмотрено, еще столько замечательного не сказано и не написано. А игры? Влияние аниме-культуры просматривается в таких проектах, как Sudeki, Devil may cry, Final Fantasy. Стоит вспомнить отличный аниме-файтинг Guilty Gear XX #Reload, который является одним из лучших, на мой взгляд, убийц клавиатур и геймпадов на ПК... Конечно, этот список можно продолжать долго, но все же, если в каждом номере ВР будет появляться хоть одна статья с обзором хоть одного аниме-сериала или фильма, это будет здорово...

"...я не злопамятный: зло сделаю и забуду..."

VW: Еще позвольте немножко поругать Евгению "Reddy" Вирмилину (ой, неблагородное это дело;) за выделение в основные разделы физики электричества, термодинамики (это подраздел молекулярной физики) и что там еще?

AS: Не стоит бить нас ногами. Конечно же, человек не застрахован от ошибок... Нельзя быть асом и превосходно владеть всем!

"В тюрьме столько не сидят, сколько вы в Интернете."

VW: Хм... Что там дальше по списку? Так, теперь о сайте. Все-таки в Беларуси не такой медленный Интернет, а дизайн хотелось бы видеть получше. И по насущным вопросам (как то — "Нестандартным обзорам — быть?") — сделали б интерактивный опрос народонаселения. Как бывший статистический опрос блица, только сразу при входе на сайт, как, например, на narod.ru.

AS: Соглашусь в ентом аспекте... На белорусском пространстве сайт выглядит весьма уверенно, но для перехода на новый уровень не хватает, что ль, экспы? Товарищи, поднажмите еще немного — и будет level-up. Но коль дело дошло до полной модернизации всего, начиная от дизайна и заканчивая штатом стоит подумать и над модернизацией самой виртуальной части газеты о виртуальном мире (простите за тавтологию).

"Отсутствие закона не освобождает от ответственности"

VW: Но главное! Зачем я пишу? Там у вас на страницах НП нешуточная битва относительно Lineage 2 разгорается. Не играя в сию игру, я встану в пользу "подробностей". Только поймите меня правильно. Попробуйте после прохождения хорошей игры вновь прочитать ее обзор — и впечатления от прохождения заиграют новыми красками, откроются новые оттенки, каких сам не заметил ранее.

AS: А теперь — моя причина написания данного провокационного письма! Дело в том, что перечитывая последний номер ВР я просто пришел в негодование из-за одной ма-а-а-а-а-аленькой детальки: статьи Gosh'и Берлинского об аниме-фесте и касплее. Нет, статья хорошая, но что это получается: после двух шикарных дней мы получили статью размером с муравья и двумя фотографиями... Конечно, я и сам понимаю, что "нет места, есть другие материалы, главное там ведь сказали..." Вы правы, товарищи! Фест — не виртуальное дело, про него можно было не писать вовсе. Но коль уж взялись!.. Лично мое мнение и одно из моих правил: надо делать хорошо или не делать вовсе:(

Статья много обсуждалась на форуме (см. http://www.nestor.minsk.by/vr/disc/2006/10/0327600.html) и тоже была встречена не слишком тепло. Я думаю, все сделали соответствующие выводы, которые будут учтены при освещении следующего Феста (если он случится и если мы соберемся его освещать, конечно).

"В споре полезно перейти на сторону оппонента — и оттуда нанести удар!"

VW: По-настоящему "душевные" игры разработчикам делать все сложнее, они теряются среди бесчисленного множества коммерческих поделок. В продолжение поднятой тобой, Nickky, темы души в играх, я бы хотел напомнить о душе той самой газеты, в создании которой мы все принимаем участие (вот завидно, и за всякую ерунду цепляюсь;).

AS: Что бы ни говорили, газета имеет свое лицо, сердце, душу и печень;). Так вот, если печень уже всю проели такие спиногрызы как мы, а сердце бедного редактора залилось черной кровью от количества ошибок в письмах подобного содержания, то лицо вполне уверенно и симпатично выглядит... А где же душа?

Не знаю, что там происходит с сердцем бедного редактора, но мне явно было бы куда приятнее лишь "набивать комментарии", не отвлекаясь на набор бумажных писем, а также правку и форматирование разномастных ошибок (которые, несмотря на мой бдительный контроль, а также зоркие очи корректора и редактора, все равно пролазят).

VW: Душа? Последние полгода души у газеты не было! (Злостные тирады и улюлюканья просьба поберечь — не так все плохо, дальше — хуже;)). А наблюдалось что-то вроде переходного возраста. (Это исключительно мое мнение — никому ничего я не навязываю.) Как я, вроде бы, уже упомянул, частично поменялся авторский состав, газета преобразилась чисто визуально.

AS: В лучшую сторону, прошу заметить.

VW: Хорошо это или нет — объективно ответить трудно. Но есть верное изречение "Все изменения — к лучшему", спорить с которым трудно. И вот буквально номер назад у газеты появилась душа, молодая, неокончательно сформировавшаяся, но дающая большие надежды. Посмотрим, что из этого выйдет.

Мне "изнутри" трудно оценить состояние (или констатировать наличие/отсутствие) у газеты "души", поэтому скажу про себя — я стараюсь так же вкладываться в собственные материалы, как и прежде. Может быть, это не всегда получается, но тем не менее.

"Вы думаете я за вас буду свою работу делать?"

AS: Газету читаем мы (дайте подумать) уже 3 года... Да, за этот срок были и времена упадка, застоя и, на мой взгляд, сейчас грядет новая эра в истории ВР. Старые авторы уходят на заслуженную пенсию (если честно, жаль немного — все-таки хорошо писали...), молодая гвардия несет в мир великое, доброе, вечное. Что-то не получается, в чем-то они еще не мастера. Но не в этом суть. Газета, наконец-таки, модернизировалась, благодаря усилиям редакторов, авторов да и, я думаю, самих читателей;)

VW: Огромное спасибо вам от всех (по-)читателей за радость, приходящую вместе с ВР. Засим все. Позвольте откланяться.

AS: My best regards to everybody at home. We'll be back!

Эпилог. Наше письмо — далеко не жесткая критика в адрес редакции ВР, а скорее простое дружеское похлопывание по плечу... Честно говоря, если бы мы начали хвалить все то, что нам нравится в ВР, места бы понадобилось гораздо больше... (^__^)

Спасибо за изящные комплименты и справедливые замечания! Газета действительно несколько преобразилась-модернизировалась, но впереди еще много работы. Уверен, что "ВР" с

ней успешно справится — особенно с такой поддержкой и "дружескими похлопываниями" время от времени.



[Денис <deniska@me.by>]

Здравствуй Nickky, привет ВР! Пишу вам не от многомиллионной армии геймеров, а от армии поменьше — от имени учителей информатики. Да, и эти люди тоже читают ВР. И иногда даже с большим интересом.

Итак, о жизни: приближается (когда выйдет газета — уже пройдет) праздник — День учителя. Поэтому хочется поздравить всех учителей (и претендентов в учителя — студентов педагогических специальностей) с профессиональным праздником. Хочется пожелать Вам, Педагоги (это не опечатка, эти два слова я пишу с большой буквы), хороших учеников, понимающего начальства и увеличения заработной платы. Многие заметят, что не в этой газете надо поздравлять учителей, но я им могу возразить: я сам учитель и знаю иного учителей, читающих Вашу газету. Короче, с праздником Нас, ребята!!!

Добрый день! К сожалению, письмо пришло уже после "закрытия" октябрьского номера и в него, естественно, не попало. Но, уверен, хороших людей не грех поздравить и еще раз — так что присоединяюсь к словам Дениса и желаю Учителям добра и взаимопонимания. Пусть не иссякает энтузиазм и желание нести "доброе, умное и светлое" в юные "массы".

Низкий поклон вам, Учителя! Спасибо за то, что вы для нас когда-то сделали (или делаете до сих пор) — я могу сказать о большинстве своих учителей только хорошие и теплые слова. Надеюсь, и вы, дорогие друзья, тоже.

О газете и так много сказано до меня, но мне хочется высказать большую просьбу: в вашей газете нет обзоров никаких образовательных ресурсов! Это большое упущение: сейчас действительно хватает качественных продуктов российских и даже белорусских разработчиков, которые достойны внимания. (Это я не об играх для детей 3-5 летнего возраста). Это не только моя точка зрения. Я это говорю от большой компании учителей практически всей Брестской области. Надеюсь, на эти пожелания Вы обратите внимание. С наилучшими пожеланиями откланиваюсь. Кто не согласен — пишите.

Полагаю, тема эта ближе "Компьютерной газете", а в "ВР" рубрика "Энциклопедии" в свое время не прижилась. Так или иначе, будем благодарны за ссылки-"наводки" на те образовательные ресурсы и программы, которые бы были интересны максимальному числу наших читателей (к примеру, какой-нибудь "интерактивный учебник квантовой физики" навряд ли будет интересен многим, в отличие от, скажем, "курса по развитию памяти").



На адрес "ВР" в прошлом месяце свалился целый ворох писем двух типов. Такого:

[DrozD]

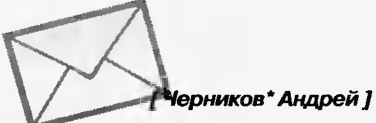
Привет, редакция и читатели! Я читаю вашу газету уже 3 года! Критики много, но я молчу! Так как понимаю, что вы слушаете мнение большинства — и это правильно! Но письмо [Chtulhu+] меня просто возмутило! Я играю в ЛА2 уже 2,5 года и мне очень интересно читать статьи NiceMax-а (за что ему огромное спасибо!), а если каждый начнет так возмущаться и говорить "не пиши про это, не пиши про то" — получится бред! Да и вообще, эта игра сейчас очень распространена у нас (50% геймеров в нее шпилят, я уверен!). И большинство их — новички. Так что не надо быть эгоистами — задумайтесь о других! Вот вроде и все, а NiceMax — RULEZZZ! Удачи вам во всех начинаниях!

и вот такого:

[Black Irbis]

Доброго времени суток Вам! Я просто выпала в осадок от статьи автора NiceMax-а... Создалось впечатление, что этот геймер, так сказать, сам не играл в Линейку. Его статья (точнее, самое начало, далее не читала) в октябрьском номере "Светлые Эльфы — воины в мире LineAge II" просто... просто, слов не подберу. "Воины эльфов представляют самых быстрых бойцов игры. Очень высокая скорость передвижения делает эльфийских лучников недосягаемыми для медленных орков..." Дальше, простите, уж и читать не стала, хватило с меня и этих предложений. Как в таком случае воспринимать Орка-Туранта? Он не орк получается, или как? Кем бы я в Линейку не играла, но я была, а также и буду, убеждена, впрочем, как и все мои знакомые, кто сколь-нибудь немножечко знаком с Аденом, быстрее турантов не существует класса! Как по скорости передвижения, так и (!) по скорости боя. Было бы просто замечательно, если бы Вы заставили этого аффтара самого пройти раскачку всех (!) классов всех рас, чтобы он знал то, о чем пишет, а не писал наобум... "- Как отличить орка Дистроера от Туранта? — По прилипшим мухам на зубах..." На этом заканчиваю маленькую ноту негодования. С наилучшими пожеланиями, Black Irbis.

Так как тема неисчерпаема, я волевым решением решил не публиковать все присланные сообщения. Тем более что они очень похожи на вышеприведенные два, только в некоторых больше конкретики и меньше эмоций, а в других — наоборот...



[Черников Андрей]*

Здравствуйте, многоуважаемая редакция "ВР" и почтальон Nickky! Вам пишет ваш преданный читатель и геймер. Выписываю вашу газету уже давно и не пропускаю ни одного номера. Ведь, читая "ВР", действительно удается погрузиться в прекрасный, сказочно-приятный виртуальный мир. Очень много можно полезного почерпнуть, узнать о новых играх и поделиться новостями с такими же геймерами, как я! Читаю газету с самого начала, не пропуская ни одной рубрики — статьи в них написаны легко и интересно. Честно сказать, желание написать Вам у меня возникло очень давно, но по велению судьбы так получилось, что я оказался в местах лишения свободы, где жить нужно не по виртуальным законам, а совсем иным. Иногда хочется даже "загрузить" всю жизнь заново, но... увы! С помощью вас, "ВР", отбывать наказание становится легче. С каждым новым номером я узнаю о новых вышедших играх и с удовольствием читаю о них. Осталось совсем немного, и скоро я снова возьмусь покорять высоты новейших игр — конечно, с вашей помощью. Я прекрасный игрок, в играх — моя жизнь. Хочу пожелать Вам всяческих успехов в дальнейшем развитии и счастья дома! И знайте, даже здесь есть много людей-геймеров, которые ждут... не свободы, а очередного выпуска "Виртуальных радостей"!!! Мы любим и уважаем Вас, дорогая редакция "ВР"! С глубоким уважением к вам, Андрей Черников.

Спасибо, Андрей, за теплые и искренние слова — вот прочитаешь такое письмо, и сразу "жить и работать" хочется с новой силой. В свою очередь, желаю вам всерьез ошибаться и терять свободу только в виртуальном мире...

* Заранее приношу свои извинения Андрею, если неправильно интерпретировал его фамилию — плохо у меня с распознаванием почерков.



[balon]

Приветствую всю редакцию "ВР"! Мне хочется поделиться своим мнением о газете. Часто в "НП" публикуют письма, типа "мне не нравится ВР, она такая-сякая, и вообще лучше ее порвать и выкинуть". НАДОЕЛО! Надоело читать эту муть! Понимаю, у каждого свои вкусы и приоритеты, но если не нравится, то вас никто не заставляет покупать "ВР". Все рубрики кому-то нужны, что-то полезное в них есть, даже в "Детском уголке", в котором, по моему мнению, описываются игры для детей до 3 лет, найдется материал для какого-нибудь любителя телепузиков, поскольку население РБ в возрасте до 3 лет не подозревает о существовании ВР (наверное;).

Всего вам хорошего. Да пребудет с вами сила слова!

"Детский уголок" — не для детей, а для их молодых и не очень родителей. Просто название "Родительский уголок" звучало бы куда менее ярко;).



[без подписи]

Дорогая редакция Виртуалки! Привет всем создателям лучшей газеты о компьютерных играх в РБ. Пишу вам не "от нечего делать", а чтобы задать жизненноважный и неглупый, надеюсь, вопрос! В ближайшем будущем передо мной встанет серьезный вопрос выбора профессии, я не хочу ошибиться на этом перекрестке семи дорог. Моя будущая профессия — переводчик. Не желая переводить детские сказки всю свою последующую жизнь, обрекая себя на голодное существование и полную скукоту, я хотел бы переводить игры. Т.е., делать локализации зарубежных игр и переводить все, что с играми связано. Не могли бы вы меня просветить, как найти место переводчика компьютерных игр? P.S. Мой основной язык — немецкий, второй — английский!

Имхо, самый правильный вариант — постоянно мониторить список вакансий на DTF (http://www.dtf.ru/vacancy/list.php) — там частенько ищут переводчиков. Но "самый правильный с моей точки зрения" отнюдь не означает "единственный";). Коллега Anuriel предложил еще три варианта, и это, я думаю, далеко не полный спектр возможностей:

"Способ 1, медленный и надежный: залезть на хороший форум, посвященный знаменитой игре или ее анонсу (Готике 3, например) и переводить для них превью и новости. В таком случае, когда форум решит заняться серьезным проектом, Вы не останетесь в стороне.

Способ 2, быстрый и не мучительный: Залезть на сайт фирмы-переводчика (Акеллы или еще кого) и написать администрации. Есть вероятность, что вам дадут какую-нибудь работу. Чтобы увеличить вероятность, я бы написал сразу всем известным переводчикам.

Способ 3, быстрый и мучительный: Связаться с фанатами, к примеру, переводящими Обливион на белорусский. Им нужны люди. Если проект не пролетит, получится отличный СтартАп".

***

Такая вот подборка октябрьской почты. Надеюсь, зевать от скуки не пришлось.

Кстати, нынешний выпуск "НП" можно назвать юбилейным — в октябре 2006 "Н@шей почте" исполнилось пять лет. Пять лет споров. Пять лет комментариев. Пять нескучных лет вместе с вами. Спасибо вам за них! Пишите еще. Обязательно пишите (все координаты — на последней странице, внизу). До декабря, привет!

Почтальон Nickky (me@nickky.com)

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Начало на стр. 4

Paradise

Разработчик: *White Birds productions*
Локализатор/Издатель в СНГ: *ND Games*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Бенуа Сокаль — имя, которое должен знать каждый уважающий себя геймер. Его адвенчуры Syberia 1 и 2 просто влюбили в себя игровую общественность. Когда же история Кати Волковой (Кейт Уолкер) закончилась, все с нетерпением ждали: что же еще может предложить "гений приключенческого жанра" (надпись на обороте диска) Б. Сокаль? Какую историю завернет на сей раз? Но, как доказывает практика, даже у прославленных творцов случаются проколы и неудачи. Paradise получился по-сокалевски красочно, с большим диапазоном разнообразнейших головоломок, с качественным сценарием, но уже без доли романтизма и неожиданных сюрпризов, да к тому же жутко забагованным.

Издание адвенчуры, те не менее, отдается специальному отделу "Нового Диска" — ND Games, занимающемуся особо брендовыми и прибыльными играми. Уже вскоре после мирового релиза выходит лицензионная оригинальная версия, а спустя несколько месяцев на прилавки ложится русская версия, пропатченная до версии 1.1. Оперативно, ничего не скажешь.

Действительно, ощущение, что перед нами не простая локализация, появляется сразу, как диск оказывается в руках. Стильно, в некоторой степени даже гламурно и очень тянет мгновенно разорвать упаковку, поскорей запустить заветный диск. Первым делом выискиваем мануал. Никаких откровений не находим: сдержанно, но качественно оформлено, такие же сдержанные, немного даже скупые тексты, введение, между прочим, от Б. Сокаля.

В меню игры бросается в глаза великолепно подобранный шрифт, и это не единичное явление. Локализаторы не стали отделываться заурядным шрифтами, оттого тексты, субтитры, надписи главного меню — все просто загляденье, удачно вписывающееся в окружающие декорации. Впрочем, из-за чрезмерной замудрености шрифта в выборе темы разговора можно порой и не разобрать слово.

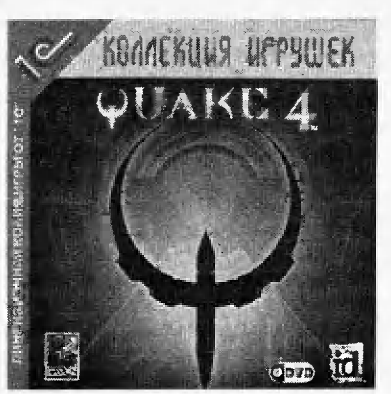
Уже после вступительного ролика и хотя бы пробежки Энн Смит по дворцу принца осознаешь, что над озвучиванием трудилось немало хороших актеров, а не кружок юных комсомольцев, которых и к микрофону подпускать нельзя. Если для мужских персонажей голоса подобраны более подходящие (правда, и здесь можно поспорить), то уж с женскими персонажами не все в шоколаде. Не буду спорить, переигрывания и клоунады игроку за всю долгую-предолгую игру встретятся нечасто, потому быстро и забудутся. Но порой, когда в наушниках\колонках раздается женский голос, неприятно ежишься, ибо то, что ты видишь, не особо подходит к тому, что ты слышишь. Да, в голосах актеры пытались показать характер и настроение героев, старались все, как могли, — и в целом получилось, на фоне многих озвучиваний квестов, очень хорошо, но внутреннее "не верю я вам" все же не отпускает ни на секунду.

В локализованной версии Paradise большинство проблем, связанных с багами и глючностью, были устранены, и сей крайне положительный факт покрывает собой мелочные оплошности локализации.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 9

Quake 4

Разработчик: *Raven Software / id Software*
Локализатор/Издатель в СНГ: *1С*
Количество дисков в локализованной версии: *1DVD*



Четвертая часть популярнейшего (во многом, конечно, благодаря мультиплейеру) Quake, технологически экипированная по последней моде от дальнего родственника Doom 3, порадовала всем, что может дать настоящий качественный классический шутер, не признающий никаких кренделей вроде гравиганов, bullet-time, порталов. Разве что в главном — в мультиплейере, довольно недоработанном на момент релиза, — он подкачал. Тем не менее, легендарная серия была продолжена.

По настоящему обидно, что локализация такой отличной игры, должной стоять на излюбленной полочке в рамочке, оказалась на прилавках лишь совсем недавно. Такие задержки простительны еще адвенчурам, да и то добросовестные издатели не задерживают их локализации больше чем на полгода. Но в Quake 4 не требовалось больших размахов русификации, перевода длиннющих исторических справок и дневников, оттого большое опоздание весьма огорчает.

На установочном диске далеко в закромах спряталось руководство пользователя в html формате, правда, оформленном неказисто, даже немного отталкивающе, с порой встречающимися опечатками, а фраза "Опубликовано Activision" вместо привычного "Издано..." способно убить наповал.

Перейдем к самой игре. Из текстов требовалось перевести лишь меню, краткие тексты задач да всплывающие сообщения, и несколько переделать вступительный ролик. Дел, откровенно говоря, негусто. Шрифт в данном случае мог подойти самый заурядный, а в переводе текста никто не стал бы судить за чрезмерную сухость. Все понимаем: так нужно. Локализаторы и поступили именно таким образом: ролик познал кириллицу, небольшие тексты подверглись сухому переводу, а придраться, к счастью, не к чему.

Над озвучиванием работала целая команда знакомых голосов, чьи имена, правда, не прописаны ни в credits самой игры, ни в мануале. К слову, локализаторы не сочли нужным запечатлеть даже свои имена — а зря, все-таки всегда найдутся любопытные. Но вернемся к озвучке, которая, скажу не тая, просто великолепна. Никаких наигранностей, переигрываний. Голоса умело синхронизированы, пропущены через фильтры там, где это требуется: разговоры по рации — с помехами, через шлем — заглушенные. В итоге в процессе игры создается ощущение, будто со строгами воюют именно славяне, и скоро забываешь, что играешь именно в локализованную версию.

Качественный шутер получил качественную локализацию, но непростительно запоздавшую, хоть и пропатченную до версии 1.3.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 8,5

Берлинский Gosha

ОБЗОР

В тылу врага: Диверсанты 2

Еще не успели видеокарты компьютеров остыть от штурмов рейхстага, еще вовсю рвутся снаряды и мины на просторах изрытой окопами Европы в сетевых баталиях по ВТВ 2, а известный российский издатель 1С подбрасывает в топку — похоже, вечной борьбы с фашистами — очередной проект серии "В тылу врага: Диверсанты 2". Первая часть "Диверсантов" была довольно удачным дополнением к ВТВ. Это, видимо, и послужило стимулом к созданию новой саги о "наших коммандос". Вот и вновь предстоит нам рейд по тылам ненавистных фрицев. И цель на сей раз куда более значимая, чем уничтожение какого-то гарнизона или подрыв коммуникаций. Ибо карты брошены и объявлена охота на главного "Зверя". Роль загонщика и охотника в одном лице разработчики, как водится, предлагают нам.

Платформа: *PC*
Жанр: *тактика/RTS*
Разработчик: *Dark Fox*
Издатель: *1С*
Похожие игры: *В тылу врага, В тылу врага: Диверсанты.*
Количество дисков: *2CD*
Минимальные требования: *Windows 98SE/ME/2000/XP; DirectX 9.0c; PentiumIII/Athlon 1ГГц; ОЗУ 256Мб; 8х привод CD-ROM; графическая карта ATi Radeon 9xxx, nVidia GeForce 2 с ОЗУ 32Мб; DirectX 9.0c совместимая звуковая карта; 1,5Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые требования: *Windows 2000/XP; DirectX 9.0c; Pentium 4 2ГГц / AthlonXP 2000+ или лучше; ОЗУ 512Мб; графическая карта ATi Radeon 9xxx или лучше, nVidia FX или лучше; DirectX 9.0c совместимая звуковая карта; 1,5Гб свободного места на жестком диске; 8х привод CD-ROM*
Релиз: *6 октября 2006*



Пролог

Великая Отечественная война. Украинская ССР. Окрестности оккупированной фашистами Винницы. Цель — расположенная здесь ставка Гитлера. Размещена она в лесном массиве, и в свое время на ее оборудование было израсходовано много средств. Имеет собственное водоснабжение и силовую установку. Рабочие и жилые помещения устроены в деревянных домах. Вокруг лесного лагеря идет кольцо отрытых в земле хорошо замаскированных блиндажей для часовых. Усиленно охраняется.

Это осиное гнездо и не дает спокойно спать товарищам на "Лубянке". Ну а их бессонница выливается в очередное задание для диверсантов. Подготовка, ночной перелет через линию фронта, вражеский тыл. Можно приступать к выполнению задачи. Но что-то сразу пошло не так...

Едва успев приземлиться, группа попадает в засаду. Чей-то непростительный просчет? Предательство? Это уже не имеет значения. Командир группы Кузнецов принимает бой, отвлекая противника на себя, что позволяет уйти исполнителю — снайперу Екатерине Стрельниковой. Девушка успешно скрывается от врага, но цена за это — гибель остальных членов отряда... Теперь на ее хрупкие плечи ложится выполнение того, ради чего диверсанты были заброшены почти в самое логово к врагу.

Однако хватит, о сюжете более ни слова. Все это вы увидите сами. Да, да — именно увидите. Наконец-то свершилось то, чего многие ждали уже давно. "Диверсанты 2" первыми в серии обзавелись отличным видео. Нет, вы не ослышались. Это не пара "мультяшных" роликов на начало и конец игры. Долой этих рисованных уродцев! Встречайте настоящих актеров! Каждая миссия будет раскрывать теперь частичку сюжета не только событиями и вашими действиями в игре, но и игрой актеров в сюжетных сценах. Спешу развеять опасения самых ярых скептиков. Обстановка в них не сводится к соответствующе обставленным кабинетам, где пара-тройка человек в форме рассказывает, что нам надлежит сделать и почему. Скорее наоборот, подобные моменты лишь промелькнут скоротечным эпизодом. Ролики сняты в духе современных кино-проектов вроде "Звезды" и "Внеслужебного задания". Бои, скитания главной героини по украинским просторам, общение с местными жителями и партизанами — разработчики сделали видео максимально разнообразным. В результате "Диверсанты 2" приобретают особую атмосферу, еще один стимул пройти игру до конца, чтобы посмотреть, чем это все закончится. Недурным оказался и подбор актеров. Особенно удались фрицы — очень узнаваемо, приблизительно так их всегда и изображали в отечественном кино про войну. А чего стоит здоровенный битюг в немецкой форме, развалившийся у дота и уминающий тушенку... Всего же задействовано около двух десятков (!) актеров.

"Волшебная страна тысячи фрицев"

Уже в первой миссии нужно попасть в небольшой украинский хутор. И назвать эту деревушку пустынной уж никак нельзя. Почти в каждом доме есть "житель", а порой даже несколько. Вот только одеваются они в сероватую форму вермахта (или СС — кому уж как повезло с мундиром) и упорно отказываются общаться на местном украинском языке. Все общение они ведут репликами на немецком и втором — языке войны, при помощи стрелкового, автоматического и прочего оружия. Складывается впечатление, что это предместье Берлина образца апреля 1945, ощетинившееся пулеметами и фаустпатронами, где за каждым углом фриц. И так практически на протяжении всей игры. Основные жители оккупированной Украины, по мнению разработчиков — фашисты. В общем, кошмар — просто какая-то волшебная страна тысячи фрицев из бредовых мечтаний Гитлера. Имей вермахт такое количество охранных сил, ни с какими партизанами главной героине не пришлось бы встречаться. Всякие партизанские поползновения местного населения были бы подавлены в зародыше. NPC появляются редко и строго по сюжету, как и в первых двух проектах. К счастью для "Диверсантов 2", здесь игру в некоторой степени спасает хорошее видео, о котором я уже упоминал выше. В сценках, разыгранных актерами, все же промелькнут здешние жители и будет слышна украинская речь.





Само название игры подразумевает, что повествование пойдет о действиях аккуратных и точных, о нелегких буднях элитных бойцов. Номинально так и есть — высадка в глубокий тыл, снайпер-одиночка, подходящее задание... Но, к сожалению, красивой саги о диверсантах не получилось. Виной тому содержание и характер миссий. Посмотрев, как в очередном ролике Катя осторожно и тихо расправляется с незадачливыми фрицами, попадая в саму миссию, испытываешь легкий шок. Фашистов тут столько, что и яблоку порой негде упасть. Какие-то осторожные действия там часто просто невозможны из-за плотности вражеских рядов. Да и сами промежуточные задания в своем большинстве имеют довольно сомнительный характер. Скрытно уничтожить с полдесятка орудийных расчетов, которые охраняет с полбатальона пехоты усиленной бронетехникой, точно не светит. Вообще, то, что разработчики заставляют вытворять хрупкую девушку, не снилось в радужных снах самым отчаянным героям дешевых западных боевиков. Еще перед первой миссией актер, играющий офицера на "Лубянке", с надеждой скажет: "...Если действовала по инструкции и в бой не вступала, то шансы есть. Главное чтобы нервы у нее не сдали". Не знаю как там с нервами, но "действовать по инструкции" нам просто не позволят. В результате к концу игры симпатичная девушка превратится в этакого монстра, на счету у которого горы трупов и половина танковой дивизии вермахта. Stealth-элемент в игре гость редкий. На отдельных этапах некоторых миссий все же можно скрытно куда-то пробраться, чтобы достать/сделать что-то, но в целом геймплей — это все тот же задорный тактический боевик. Не хуже и не лучше, чем он был в ВТВ 1.

С опозданием в полгода...

К сожалению, "Диверсанты 2" сделаны на движке ВТВ 1. А это значит, что вновь полюбоваться теми красотами, которые присутствуют в ВТВ 2, нам не суждено. Небольшим утешением этому может служить лишь его техническое состояние да более дружелюбный интерфейс с наличием "куклы" бойцов и схематичного отображения техники в меню инвентаря. За все это время разработчики "прибили" подавляющее большинство серьезных багов и внесли некоторые косметические доработки. В целом же он остался все тем же, каким мы увидели его два года назад с выходом "В тылу врага".

Еще одним плюсом "Диверсантов 2" является возможность полного ремонта техники, которую убрали в ВТВ2. Тем, кому по душе разъезжать на бронированных монстрах, вновь будет предоставлена такая возможность. А учитывая, что с достаточным количеством врагов проблем, как правило, не будет — представляется хорошая возможность порезвиться. Только советую сделать первому найденному ремкомплекту постоянную прописку в инвентаре Кати. Поскольку инвентарь ваших бойцов будет сохраняться из миссии в миссию, то у вас не возникнет проблем с ремонтом техники даже на тех локациях, где найти заветный ящик с инструментами невозможно. То же можно сказать и о канистре для заправки горючего. Два этих самых ценных предмета для настоящего танкиста лучше всегда иметь под рукой.

Имеется в игре и возможность выбора уровня сложности (всего их три). Так что если игра покажется вам слишком легкой, можно поднять планку. Ну а для гурманов есть еще и режим "туман войны", при котором враги появляются только в поле зрения ваших бойцов. Правда, пару раз с видимостью в этом режиме у меня случались баги, когда объекты просто банально пропадали даже под самым носом у солдата. Решением в этом случае является выход в меню настроек и отключение "тумана войны" — все объекты вернутся на свои места и после этого можно снова активировать режим "туман войны". Это, пожалуй, единственный более-менее значимый баг, обнаруженный мной. Стоит, наверное, отметить и ставшую уже характерной для серии небольшую продолжительность кампании — десять миссий, порой довольно скоротечных.

Увы, если говорить об игре в целом, то ее выход все же несколько запоздал. Появись "Диверсанты 2" уже весной — и они, несомненно, стали бы лучшими в серии на тот момент. Но, учитывая сегодняшние реалии и состоявшийся в сентябре релиз второй части "В тылу врага", таких лавров проекту получить не суждено. Слишком поздно. После красот и возможностей ВТВ2, да и некоторых конкурентов, вышедших на сегодня в жанре, "Диверсанты 2" уже не смотрятся так ярко. Тем не менее, одно главное достоинство у "В тылу врага: Диверсанты 2" все же есть — это то, чего так не хватало кампаниям в серии — отлично оформленного сюжета. Работа, проделанная над сюжетными роликами и количество привлеченных актеров сопоставимое со многими фильмами, являются серьезной заявкой на шедевр в этой части игры. Да, они еще не идеальны, актеры местами переигрывают, не самые лучшие и диалоги, но в целом впечатления положительные. Пожалуй, именно такого видеоряда недостает "В тылу врага 2" для полноты ощущений...

Lord Vagrant
Диск предоставлен компанией "BitRaiD" www.bitraid.com



РАДОСТИ

Большое количество отличного видео
Некоторые возможности геймплея, утерянные ВТВ 2

ГАДОСТИ

Устаревшие графика и движок
Скоротечность кампании
Слабый упор на stealth-элемент

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

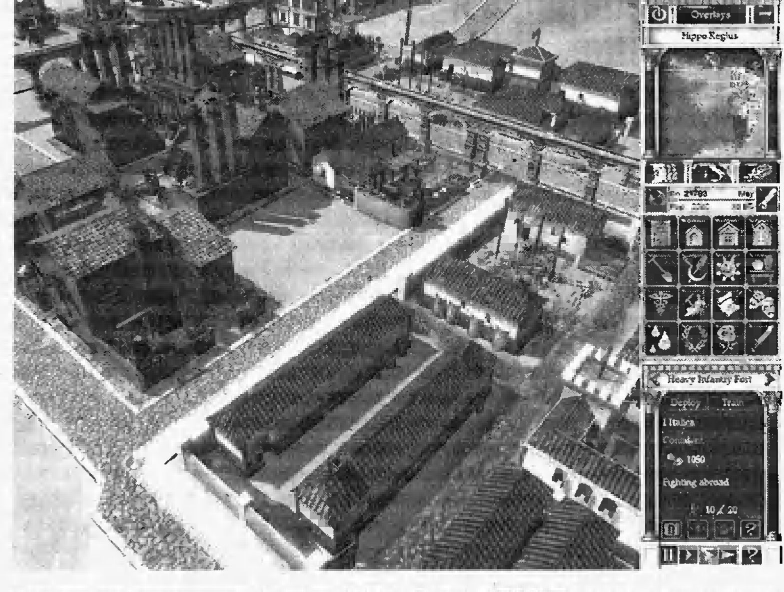
"В тылу врага: Диверсанты 2" не что иное, как дополнение к первой игре серии. То, что оно вышло так поздно, вызывает некоторое недоумение и, естественно, сказывается на оценке. И все же это довольно крепкий мод, изящно упакованный в видео, который может подарить вам еще одну кампанию по хорошей игре.

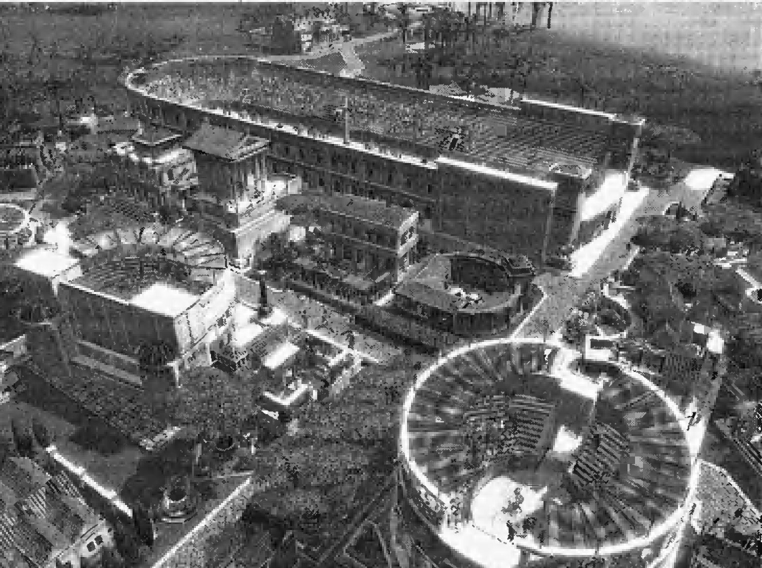
ОБЗОР

Caesar IV

Вряд ли даже самый закоренелый оптимист, чья душа лежит к градостроительным симуляторам, мог предположить, что нынешний год будет чрезвычайно урожайным на подобные проекты. Шутеры? Пожалуйста, разбирайте — оптом дешевле. RPG? Да ради бога, только не забудьте прихватить еще пару клонов, которые затесались на нижней полке. Но чтобы градостроительные стратегии... По меньшей мере, нонсенс. Финальным аккордом которого стал обещанный выход старого знакомого, "Цезаря" — игры-долгожителя, которая и теперь не отказывает себе в удовольствии утереть нос схожим конкурентам. Друзья, встречаем победителя — аве, император!

Жанр: *градостроительный симулятор*
Разработчик: *Tilted Mill Entertainment*
Издатель: *Sierra Entertainment*
Издатель в СНГ: *"СофтКлаб"*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Caesar III, CivCity: Rome, Glory of the Roman Empire*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium IV/Athlon XP 1.6 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb video, 2.5 Gb free space*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV/Athlon XP 2 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb video, 2.5 Gb free space*
Сайт игры: *www.caesariv.com*





Vox audita latet, littera scripta manet©

(Сказанное слово исчезает, написанная буква остается)

Шесть долгих кругов вокруг Солнца сделала Земля, прежде чем появилась на свет четвертая часть горячо любимой многими градостроительной стратегии. Вплоть до начала 2006-го поклонники знаменитого сериала не чаяли увидеть в списке готовящихся релизов заветное "Caesar IV", да и сами разработчики дали явственный повод для столь мрачных предположений — команда Impressions Games, ответственная за три части Caesar, приказала долго жить. "Оставь надежду, всяк сюда входящий" — вертелось где-то в самых отдаленных участках мозга, и даже весть о том, что весь состав девелоперов собрался под знаменами Tilted Mill, не могла дать и доли той уверенности, которая возникла после более чем успешного Caesar III. Первая проба нового коллектива, реалтаймовая стратегия Immortal Cities: Children of the Nile, лишь подтвердила обоснованность напрасных ожиданий: на смену величественному Риму пришел Египет, власть императора отошла к фараону и верхом совершенства был уже вовсе не Колизей, а возведение пирамид или уютного саркофага. Пошли по другому пути? Увольте, но только без нас...

Анонс Caesar вполне можно было сравнить с глотком свежего воздуха в затхлом помещении, ибо достойных конкурентов третьей части "Цезаря" с 1998-го так и не появилось. Кризис жанра или упадок идей? Вполне возможно, вот только сейчас меньше всего хочется думать о таких мелочах — на столе лежит заветная коробка, привод повизгивает от удовольствия, а нутро подсказывает, что в ближайшие дни бытовые проблемы отойдут на второй план. Жребий брошен и поздно отступать...

Bene Qui Latuit, Bene Vixit©

(Хорошо прожил тот, кто прожил незаметно)

Наши глобальные цели в Caesar IV за прошедшие восемь лет не изменились: втереться в доверие к главному правителю и возглавить престол великой Римской империи. Исходя из постулата "для победы все средства хороши", разработчики предлагают заняться такими приземленными вещами, как всесторонняя забота о населении, планировка облика вверенного города и ведение бюджета выданного земельного участка. Словили горожанина, который с постной физиономией жалуется на высокий уровень налогов? Принимайте меры, товарищ градоначальник, ибо к vox populi следует прислушиваться. В срочном порядке уезжают из города богатенькие патриции? Осмотритесь — что этот миловидный свинарник делает на вилле вон того почтенного господина? Дел невпроворот постоянно, поэтому узнать, что такое безделье, в этой игре не удастся, наверное, никогда.

Сомкнуть глаза, представить себя хоть на минутку императором и снова погрузиться в текущие проблемы — это всегда пожалуйста. А кто сказал, что путь через тернии к звездам легок и приятен?

Пожалуй, самым главным отличием нового "Цезаря" можно считать полное 3D. Собственная разработка компании Tilted Mill, графический движок Linden, творит самые настоящие чудеса со всеми тремя измерениями. Поставив игру на паузу, вы рискуете надолго задержаться, чтобы полюбоваться местными красотами, поворочать камеру на все мыслимые углы и воспеть художников за их труды. Сгоряча поставленные на максимум графические опции заставляют компьютер выдавать форменное слайд-шоу, но опускать руки (и уж тем более жать "uninstall") преждевременно — даже минимальные настройки оставят далеко позади все ранее виденные градостроительные проекты и останется лишь удивленно пожать плечами, мол "куда делись тормоза?". Плавная смена дня и ночи, пасторальные картины и словно сошедший с холста вид на процветающий город — определенно, оптимизаторы движка не зря ели свой хлеб.

Все великое начинается с малого, поэтому завоевать высокий пост не удастся без удовлетворения нужд населения города. В Caesar IV действия мельтешащих под ногами болванчиков стали намного осмысленнее: если приблизить камеру вплотную к обитателю населенного пункта и проследить его ежедневный маршрут, то становится понятным, что банальным "выпил-сходил на работу-поспал" дело отнюдь не ограничивается. Конечно, на "обливионский" radiant-AI римлянам пока рано заглядываться, но действовать "по ситуации" у них получается с блеском. Богач, чей дом окажется между гончарной мастерской и железодобывающим рудником, в считанные минуты свернет свои пожитки на повозку и отправится на поиски более гостеприимного города. Простые смертные так и вообще не покажут носа, пока не будет реализовано хотя бы примитивное водоснабжение (колодцы, например). Угодить всем при постоянном избытке других проблем непросто, но ведь не за этим ли пришли?

Производственные цепочки еще со времен прошлых серий остались бесхитростными, хотя и значительно прибавили в количестве — все-таки одних ресурсов несколько десятков. Расположение построек, как всегда, имеет главное значение: тащиться через весь город с тяжелой ношей тому же гончару не с руки, ведь тогда не останется времени ни на отдых, ни на сон. Как следствие, упадет производительность труда, возникнет нехватка товара, что не преминет отразиться не только на других отраслях хозяйства, но и на самой экономике поселения.

Идея разработчиков относительно возможности взять за шкирку любого из горожан и допросить с пристрастием, что он думает по поводу текущей обстановки в городе, была хороша — но только в дизайн-документе, ибо на деле все вышло несколько по-другому. Мало того, что вполне прилично одетый человек говорит шаблонными фразами, так даже эти стандартные реплики иначе как околесицей не назовешь. Куда практичнее действовать проверенным дедовским способом — открыть одно из окон статистики и, обозначив приоритетную проблему, испросить мнения у одного из своих советников. Да-да, наши придворные нахлебники никуда не делись и вполне сопоставимы с нынешними министрами. Порой даже говорят толковые вещи.



Salus Populi Suprema Lex©

(Благо народа — высший закон)

Если обратиться к недостаткам нынешней инкарнации "Цезаря", то можно вспомнить лишь о чересчур громоздком интерфейсе. Впрочем, даже сейчас, когда на дворе 2006-й год, сложно найти градостроительный симулятор с рациональным интерфейсом — он либо вообще куцый, либо занимает площадь, сравнимую с земельным наделом феодала среднего достатка. Про окно статистических данных так и вовсе умолчим, дабы не сотрясать попусту воздух. Возможно, кто-то упрекнет Tilted Mill в таком геймплейном недостатке, как привязанность зданий, построек и их жителей к дорогам (особенно чувствуется такая условность при взгляде на недавний CivCity: Rome), но позвольте, господа, напомнить вам о таком немаловажном факторе, как дань традициям, заложенным предыдущими сериями "Цезаря". Разве трудности — это не пища для ума прирожденных градостроителей?

Новая часть симулятора древнего города — свежий взгляд на население, которое заполонило все улочки и площади мегаполиса. Отныне граждане не являют собой серую массовку, а принадлежат к одной из трех социальных групп — работягам, среднему классу или богачам-толстосумам. Что интересно, никто не паразитирует на государственной казне: ремесленники исправно производят товары народного (и не очень) потребления, зажиточные горожане тщательно следят за пищевыми запасами, а денежные мешки — патриции — платят самые высокие налоги во всей империи. Лепота... могла бы быть, кабы не всевозможные несчастья в образе пожаров (локальных огненных стихий здесь много не бывает — коли что вспыхнет, то выгорит весь квартал), набегов агрессивных соседей-варваров да регулярного мора среди народонаселения. В довесок ко всем этим "подарочкам" не забывает напоминать о себе наше начальство: пришли столько-то пшеницы, расщедрись на n-ное количество динариев, помоги с оливковым маслом и т.д. Забот — полный рот, жаль что дать волю чувствам в отражении атак варваров толком не удается. Во-первых, боевая составляющая выдалась традиционно куцей (войск — кот наплакал, да и не раскомандуешься особо); во-вторых, заглядывают незваные гости на удивление не вовремя — аккурат в тот момент, когда наш город охватил затяжной кризис и нехватка людей на рабочих местах стала самой главной проблемой. Иногда даже приходится идти на такой унизительный поступок, как выплата дани — чего только не сделаешь, чтобы избежать досрочной отставки и появления имперских войск под окнами.

Повысить свою удачу можно с помощью опиума для народа — религии. Реализовано это несколько необычно: постройка храмов определенным римским богам уменьшает вероятность нападений и придает уверенности собственной армии. Плюнули на мифологию — тогда не удивляйтесь, коли в ближайшее время выгорит добрая половина Колизея, а шандарахнувшая в постамент статуи молния убьет десяток почтенных господ.

Quod Licet Jovi, Non Licet Bovi©

(Что дозволено Юпитеру, не дозволено быку)

Кампания проходится буквально на одном дыхании и настоящие трудности способна вызвать только лишь третья, последняя глава римской истории. Отыгравшим с десяток случайных сценариев, поковырявшимся в "песочнице" — добро пожаловать в редактор, в котором без труда можно реализовать собственные творческие планы. Ах, да! Не преминьте заглянуть на официальный сайт Caesar IV (www.caesarivonline.com), где можно найти ежедневно обновляющийся рейтинг городов. Кто знает, может быть вы захотите вписать свое имя в историю?

Антон Борисов

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

РАДОСТИ

Следование традициям серии — в хорошем смысле этого слова
Шикарная графика, не оставляющая сомнений в реальности происходящих вокруг событий
Масса полезных и обоснованных нововведений

ГАДОСТИ

Недостатки графики — продолжение ее достоинств, и именно этим объясняются "тормоза" на сильных машинах
Местами нерациональный интерфейс

ОЦЕНКА

9.0

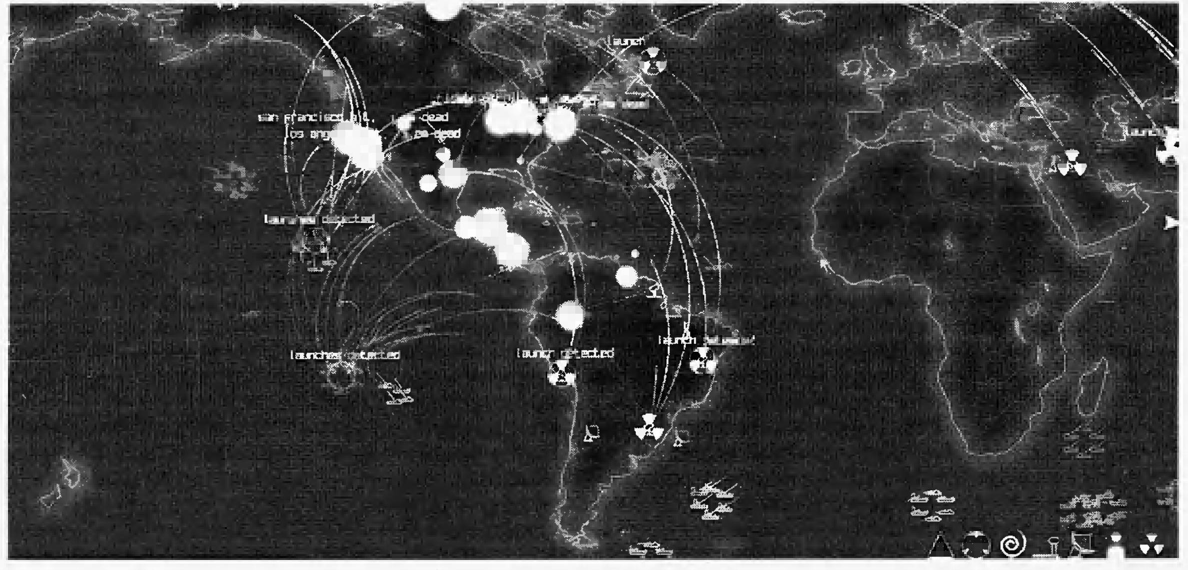
ВЫВОД

Рекомендовать Caesar IV как предмет для обязательного знакомства, думаем, излишне, но не дает покоя лишь один вопрос: "Разве следующая часть может быть еще лучше?"

ОБЗОР

Defcon

Мы — порождения ужаса. Мы — предельно страшные создания. Мы не умеем нормально выражать свои мысли. Мы по всем канонам жанра ходим, прихрамывая на левую ногу, закатив красные глаза и вытянув вперед длинные руки. Мы крайне жалки и ничтожны. Мы всю жизнь просиживаем перед чертовым монитором, смотря пустыми глазами зомби в обтянутые текстурами полигоны. У нас, само собой, нет никаких нормальных интересов. Мы стараемся зомбировать как можно больше людей путем укуса их в шею или удушья шнуром от клавиатуры. Мы — геймеры. "Гики" по-простому. Чтобы вступить в наши ряды, вы должны, во-первых, дать клятву прозомбировать всех своих друзей и знакомых, во-вторых, быть предельно непохожим на всех нормальных людей. И, в-третьих, пообещать забить на все свои дела и всю жизнь отращивать пятую точку перед компьютером. На входе желательно предъявить геморрой размером с бейсбольный мяч. Ах, да, чуть не забыли одну деталь — мы никогда не играем во встроенные в нежно любимый Windows "развлечения". Паук, Косынка, Шахматы — все туда. Мы искренне считаем, что игра в Сапера — удел секретарш-неудачниц и замученных домохозяек. Расслабляемся мы с помощью каких-то сложносочиненных и сложноподчиненных Flash-аркад повышенной безумности, а волю спинному мозгу мы даем за Painkiller, Crimsonland или, извините, Serious Sam. Однако стараниями обожаемой Introversion Software у нас появилась вполне достойная замена этим "глупостям" вроде онлайн-шашек и дурацких пасьянсов. И имя этой замене Defcon. Почему так и кто виноват — ниже по тексту.



Жанр: *Уникальная глобальная стратегия*
Разработчик: *Introversion Software*
Издатель: *Valve Software*
Похожие игры: *Darwinia*
Количество дисков в оригинальной версии: *60 Мб скачивания через систему Steam*
Минимальные системные требования: *Pentium III 600 МГц или аналогичный, 128 Мб оперативной памяти, 3D — ускоритель с 32 Мб памяти, 60 Мб на жестком диске, интернет-соединение (dialup)*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium III 1000 МГц или аналогичный, 256 Мб оперативной памяти, 3D — ускоритель с 64 Мб памяти, 75 Мб на жестком диске, интернет-соединение (ADSL)*
Официальный сайт: *www.everybody-dies.com*

Бурная фантазия

Но давайте сделаем небольшое лирическое отступление и пролистаем скрижали истории, которая никого ничему не учит (слышите, разработчики, не учит!). Introversion Software, британская контора независимых от издателя разработчиков, делом жизни посчитала создание гремучих артхаузов в духе тотального ретро. Причем, по их убеждениям, хорошая игра должна делаться непременно в гараже, абсолютно без бюджета (какая глупость — тратить деньги на создание компьютерной игры) и на коленке.

Первый их проект, Uplink (2001 год) поверг публику в настоящий экстаз. Человечество только-только оправилось после миллениума, а хитяры вроде Max Payne появлялись как грибы после дождя. Гордые англичане выпустили игру, полностью (!) состоящую из текста (!!!), геймплей которой строился на кликаньи левой кнопкой мыши по каким-то графикам да таблицам (здесь количество восклицательных знаков поставьте сами). По сути, это был симулятор хакера, цель которого — захватить самую большую в мире корпорацию (дядя Билли уже испуганно закрывает лицо одеялом). Если не имели чести ознакомиться с игрой, бегом на сайт игры www.uplink.co.uk в поисках демо-версии.

Чем дальше в лес, тем больше дров — второй проект Darwinia (начало 2005, люди еще под впечатлением от Half-Life 2 и уже в ожидании F.E.A.R.) выступил в роли "разорвавшейся бомбы". В отличие от Uplink, который стал культовым лишь в определенных кругах и получал очень сдержанные оценки от прессы, Darwinia собирала твердые восьмерки-девятки, стала игрой года по версии нескольких забугорных изданий и порталов (особенно тепло игру восприняли в родной Великобритании) и стала синонимом слова "уникум". Действительно, ведь чтобы придумать ретро-стилистику мира внутри компьютерного мозга с пиксельными плоскими зелеными человечками в главной роли, нужно напрячь свою фантазию так, чтобы из ушей в обязательном порядке пошел дымок. Однако игру сильно портили некоторые аспекты вроде абсолютной непроходимости некоторых миссий из-за какой-нибудь банальной глупости, совершенной буквально минуту назад.

Everybody Dies!

Теперь давайте наконец-таки разберем нашего сегодняшнего пациента. Термин Defcon с обязательной цифрой от одного до пяти после самого слова обозначает степень боеготовности американской армии по отношению к потенциальному противнику (догадайтесь с трех раз, кто это). Изначально и в жизни, и в игре значение Defcon'а равно пяти. Это когда мир, дружба, жвачка и бесплатная виза. По ходу накала страстей значение понижается. Вооруженное нападение возможно уже при четверке, однако фактически оно всегда происходит при наступлении тройки. В реальности истории всего один случай наступления двойки — то был Карибский Кризис. Ядерное оружие разрешено применять только при единице, и как раз таки упомянутый выше Карибский Кризис чуть было не перерос в обмен ядерными гостинцами.

Механика шкалы очень удачно вписана и в игру. Defcon — симулятор глобальной войны между СССР и США. Здесь нам не нужно сюсюкаться с какими-то отдельными областями и зонами. На перебранку нам выделена одна-единственная карта — планета Земля в развернутой изометрии. Как гласит рекламный слоган, в этой войне невозможно победить. Можно лишь потерять немного меньше, чем ваш противник. Начиная игру, мы расставляем очень условно обозначенные войска, технику, пускаем на воду флотилии и уже думаем, где бы получше разместить ядерные ракеты. Все это напоминает игру в шахматы — ты не знаешь, какой план строит сейчас противник, поэтому стараешься предусмотреть все возможные ходы с его стороны и одновременно сам включаешь своего тактического гения. Проходит некоторое время, и игра предупреждает вас, что скоро значение DEFCON поменяется на четверку. Отлично, пришла пора сгруппировать силы.

Примерно к этому моменту начинаешь замечать, что, обладая самым минимумом графики и кучкой жалкого текста, игра просто-таки чересчур атмосферная. Дух той самой холодной войны здесь повсюду — начиная от характерной музыки и заканчивая шрифтом. По степени идиотизма в хорошем смысле этого слова Defcon чем-то напоминает Red Alert 2. То самое чувство безнадежной, пафосной войны с применением всех достижений современной науки. И пускай прибор управления погодой и хроносферу не завезли, ядерной бомбы в руках вполне достаточно, чтобы чувствовать власть над всем миром и злорадно смеяться.

Разработчики вполне открыто заявляют, что черпали вдохновение из очень популярного фильма "War Games" (в русскоязычном прокате известный как "Военные игры"). Сюжет фильма был прост, но оригинален. Юный падаван хакерского ремесла играл с компьютерной программой, с AI, который симулировал действия ядерной войны. Мальчишка был готов уже жахнуть по миру страшных оружием, как тут задумался — "а не на самом ли деле я сейчас запущу ядерную ракету?". Оказалось, на самом деле. Причем стоило ему разочек ошибиться, как планета бы взлетела на воздух. То же самое и в игре. Defcon — это не столько симулятор ядерной войны, сколько симулятор использования вражеских ошибок в своих корыстных целях. Не расставил он, допустим, подводные лодки по периметру вашей базы — ну и дурак, теперь у нас открыт проход для водной контратаки.

Но вернемся к нашим баранам. При наступлении четверки сразу нужно начинать готовить какой-то конкретный план по уничтожению противника. Желательно не один, а несколько. У вас уже должны стоять радары по всей береговой линии. Чуть промедлили — и вы не жилец. Да, при четверке на вас навряд ли кто-то нападет, но ведь скоро наступит тройка...

А вот и она! Здесь уже все серьезно — в небо запускается авиация или крылатые ракеты (по желанию). Разумеется, самолеты обладают небольшим радаром, поэтому грамотно запущенная авиация может выполнять и роль разведчика. Кстати, о радарах. Они — ваши глаза. Все, что видят они, видите и вы. И, соответственно, все, что находится вне зоны действия радара, находится и вне зоны вашей видимости. Как вариант — вы увидите объекты противника только в том случае, если он запустить в вас ракету. Но это уже отдельная история.

Тройка долго не задерживается — она очень быстро меняется на двойку. Тут уже накал страстей достигает наивысшей отметки. Ядерные ракеты расположены на самых удобных позициях (помните Карибский Кризис?), самое время осуществлять крупное наступление. Сейчас будет очень уместно заключить парочку союзов с нейтральными сторонами. Правда, следует помнить, что союз — штука опасная. При заключении мирного договора вторая сторона получает все ваши сведения по карте. Так что здесь можно и нужно обманывать — заключил союз, получил информацию, ввел войска, города разгромил, победил. То же самое может сделать и противник.

Кстати, о противнике. AI в Defcon оказался на удивление умным и сообразительным. Мы бы даже сказали, хитрым. То бишь, он не стыдится провоцировать всякие хитрые комбинации, производить разведку, расставлять флот вокруг континента и делать тому подобные вещи. Следует заметить, что никакого читерства с его стороны не наблюдается — он так же, как и вы, может забыть закрыть один важный участок от прохода вражеских войск или не заметить, как вы практически в открытую вторгаетесь на его территорию.

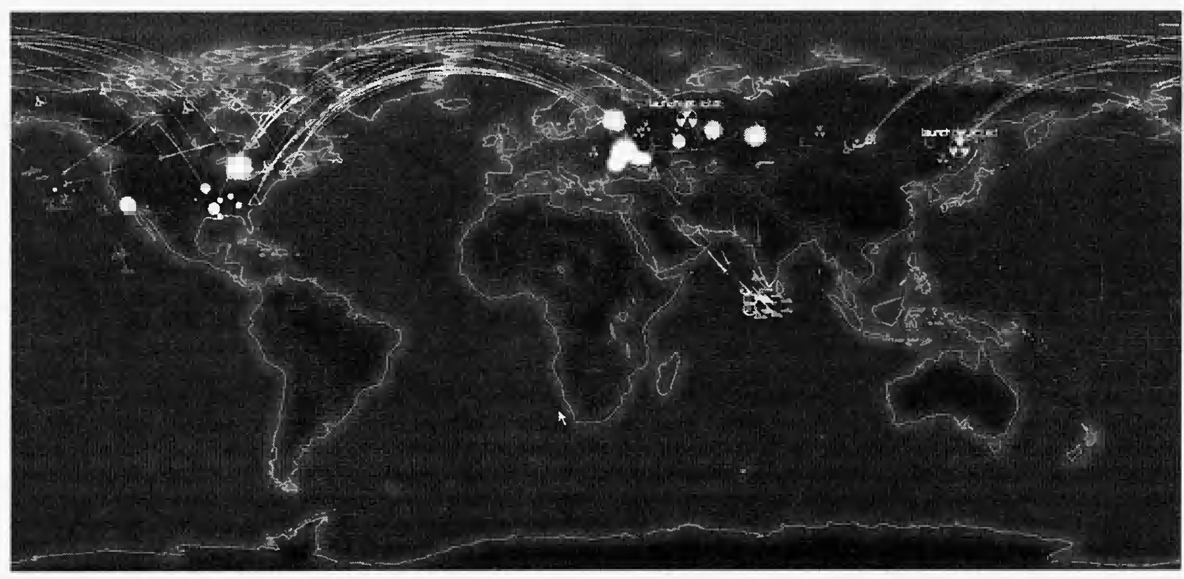
Но ощутить весь смак местного геймплея можно, лишь играя с живым человеком по отлично отработанному разработчиками мультиплейеру. Вообще, Defcon — практически сугубо офисная игра. В ней даже предусмотрена заветная кнопочка, при которой игра мгновенно сворачивается в трей, а командование войсками берет на себя искусственный интеллект. Понятное дело, на тот случай, если вдруг нагрянул босс с вопросами в духе "почему не работаете, скоты?". Поэтому после выхода этой игры производительность пролетариата упала в разы. Даже ваши покорные еле-еле мобилизовали силы своего организма для написания этих строк.

А теперь — попрошу сделать сложные лица — Defcon равен единице. Здесь уже происходят совсем невероятные вещи. Техник в желтом комбинезоне подбегает к красной кнопочке и срывает с нее табличку "DO NOT TOUCH". Итак, кнопка нажата, наша планета обрастает ядерными "грибками" и... все! Кто меньше потерял, того и тапки! Можно начинать следующую партию.

Но главное — игра позволяет совершать вам такие партии (а они длятся примерно по минут сорок реального времени) даже в том случае, если вы гордый обладатель старенького Pentium II (не смотрите на системные требования в колонке выше, формально игра отлично работает и на более слабых машинах) с 500 МГц на борту и 128 Мб оперативной памяти. Более того — вы можете играть с живыми людьми по Интернету, даже если у вас диалап! Хватит и 30Кб в секунду! Трафик при этом практически не пожирается.

В общем, товарищи, знайте: если у вас вдруг завалялась жалкая сумма денег и модем (дистрибутив на 60 Мб можно и по нему выкачать), то не поленитесь, приобретите Defcon. Все-таки чистый, как слеза, артхауз на дороге не часто валяется. А если вы считаете все вышесказанное полным бредом и вообще не понимаете, как можно играть в игры, состоящие из схематичных корабликов и плоских спецэффектов, то и играйте дальше в своего сапера. Но мы предупреждали, если что...

Илья Янович,
Антон Костюкевич



РАДОСТИ

Превосходный геймплей
Тотальная атмосфера холодной войны
Бойкие и давящие музыкальные композиции
Нетребовательность к системе и Интернет-соединению

ГАДОСТИ

Порой слишком уж примитивная стратегическая составляющая
Малое количество техники и построек

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Семидесяти пяти мегабайтовое чудо, которое просто обязано поселиться на винчестере у любого уважающего себя геймера. "Косынка" для "гиков" — по-другому и не скажешь.

ОБЗОР

NHL 2007

В жизни каждого мужчины бывают такие периоды, когда он совершенно безразличен к женщинам. Это 1-й, 2-й и 3-й периоды хоккейного матча :-)

Итак, дорогие любители ледовых баталии и великолепных пятерок на пару с вратарем, возрадуйтесь, ибо NHL 2007 стучится к вам в двери!

Жанр: *Спортивный симулятор*
Разработчик: *EA Sports*
Издатель: *Electronic Arts*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 CD*
Похожие игры: *NHL 2006*
Системные требования: *Pentium III 1 GHz, 256 MB, 64 MB 3D Card*

Где Малкин, Россия где?! (вопрос недовольного болельщика)

Вот и пришел на смену NHL 2006 его старший брат с циферкой 7 на конце. Опять схлестнутся на ледовых площадках Детроит Ред Винз и Даласс Старс, Колорадо Эвеланш и Питсбург Пингвинз, Чехия и Швеция, Россия и Белоруссия, в конце концов, и все это под вашим чутким руководством! Одним словом, праздник вернулся на улицы любителей этой замечательной игры.

Все это очень хорошо, однако истинный фанат хоккея, конечно, сразу же заинтересуется: а успели ли умельцы из EA Sport сделать в своем новом детище все обмены и переходы, которые осуществили клубы в этом межсезонье? Что ж, посмотрим...

Наша гордость, самый опытный и знаменитый соотечественник Руслан Салей, вроде, на месте, как и должно, быть во Флориде. Еще один белорус Константин Кольцов все так же в Питтсбугре, хотя, на самом деле, на данном этапе своей жизни, впрочем, как и весь прошлый сезон, Костя играл и играет в России. Хуже обстоят дела с нашими молодыми талантами: Михаилом Грабовским, братьями Костициными и Захаровым Костей. Из всех вышеперечисленных игроков в NHL 2007 включили только Андрея Костицина, остальным, увы, не нашлось места. И это печально и грустно.

Но бог с нами! Еще больше от разработчиков досталось нашими соседям россиянами. Нет, на первый взгляд вроде все нормально: и все легионеры на местах, и суперфорвард Овечкин имеет в игре такие показатели, будто он и впрямь Александр Великий (это прозвище Александра). Однако два курьеза портят все впечатление. Первый промах — отсутствует Евгений Малкин. У меня такое чувство, что человека, который бежал в Америку, из-за которого переполошились обе хоккейные федерации, по ту и эту сторону океана, и который на пару с тем же Овечкиным является главным самородком России, просто не успели (или не захотели) внести в игру. А второй, и, на мой взгляд основной, негативный момент — то, что Российскую хоккейную суперлигу ОПЯТЬ не включили в игру. Вы можете играть сезон в Швеции, Чехии, Германии, Финляндии, однако в сильнейшей на данный момент лиге (после NHL, разумеется) вам поиграть не удастся. Такое впечатление, что американцы продолжают опираться на данные 4-хлетней давности, когда действительно в Европе сильнейшим чемпионатом считался скандинавский. Но вот уже как несколько лет вся Европа знает, что Российская высшая суперлига вне конкуренции и по подбору игроков и по деньгам, которые крутятся в хоккейном мире. По-моему, единственное, что сейчас удерживает многих легионеров NHL от переезда в Россию, это сложившиеся стереотипы о постоянной зиме, медведях, гуляющих по городу, и водке, которую пьют эти же медведи. Хотя уже многие звезды, в том числе и сам Яромир Ягр (он хоть и чех, но всю свою звездную карьеру провел в NHL и является в этой лиге одной из ярчайших звезд), прекрасно жили и играли (и КАК играли!!!) в России. А вот американские разработчики жили и продолжают жить в своем собственном мирке, в котором не признают авторитет России ни за какие коврижки (впрочем, как и всегда). Ну что же, придется, как обычно, ждать дополнения, в которое обычно и попадают россияне.

Консоль, как много в этом звуке!

Да-да, никуда нам не деться от консольной зависимости, ибо все (ну или почти все) спортивные симуляторы от EA Sports сделаны для консоли и во имя консоли. Нам же, ярым PC-шникам, остается либо покупать девайсы, либо смириться. Когда вы будете гулять по менюшкам игры, вы почувствуете консольную заточенность, как говорится, на собственной шкуре — стрелки не всегда реагируют на нажатие мышки, приходится нажимать либо ниже, либо выше чуть ли не на сантиметр; чтобы выйти из какого-либо меню, надо нажать кнопку "return" притом, что об этом нигде не написано (обычно игрок по привычке жмет ESC, как принято в большинстве игр, — и с удивленным лицом вылетает на рабочий стол). Остается лишь поблагодарить разработчиков за то, что милостиво разрешили нам менять расположение клавиш, иначе вывихов рук и вдребезги разбитых клавиатур нам было бы не избежать. А вообще для того, чтобы получить полное удовольствие от игры, конечно, нужен джойстик, поэтому быстренько достаем все свои заначки и бежим в магазин за этим волшебным приспособлением.



Новое, как водится, это хорошо забытое старое

А теперь давайте поговорим непосредственно о том, что же нового нас ожидает в NHL 2007. Откровенно говоря, кардинально нового ничего не добавилось. Вы все так же можете играть отдельные матчи, матчи плейофф либо же начать полный сезон, причем, как я уже сообщал, сезон можно начать и в 4-х других странах, а не только в Америке. Ну и, конечно же, никуда не делся режим "Династия", который был основной фишкой в NHL2006 и понравился многим игрокам. В этом режиме вы можете создать себя в роли тренера, взять под свое крыло любой понравившийся клуб и привести свое детище через все тернии к победе в плэй-офф и выигрышу Чемпионских перстней и Кубка Стэнли. Кстати, появилось нововведение, касающееся потолка зарплат, и теперь вы не можете набрать кучу звезд с дорогущими контрактами и рвать всех налево и направо. Ваш бюджет, впрочем, как и любой команды в лиге, ограничивается 44 миллионами, и поэтому теперь стоит несколько раз подумать и взвесить все "за" и "против", прежде чем подписывать дорогостоящего игрока с запредельным контрактом.

Настройка параметров игры тоже не претерпела существенных изменений. Выбираем сложность, скорость действия на льду, время на период и т.д. Вообще настроить можно много чего, вплоть до силы и точности паса и бросков. Каждый сможет сделать игру под себя, от новичков (есть такие?!) до любителей и профессионалов этой замечательной игры. Конечно же, никуда не делся редактор команд и создание себя любимого.

При создании себя в роли игрока выбирать можно все, начиная от страны, где ты родился, твоих имени и клички и заканчивая разными видами шлемов, клюшек и показателями, которых предостаточно. Черты лица тоже создаются довольно подробно. Это, конечно, не тот фоторобот, который мы можем наблюдать в The Sims2, но и местный редактор справляется неплохо, благодаря чему можно вылепить что-то похожее на свое отражение в зеркале. Кстати, при создании лица попробуйте понажимать кнопку "наугад" или "random", вам предложат на выбор такие "симпатичные" и "обогащенные интеллектом" лица, что сдержать улыбку будет непросто.

Сам игровой процесс не претерпел уж очень существенных изменений. Добавилось пару новых фишек. Например, игроку, набравшему приличную скорость, становится сложнее контролировать шайбу, которая так и норовит соскользнуть с клюшки, поэтому придется не тупо лезть напролом, а думать, где обыграть оппонента с помощью финта (число которых тоже увеличилось), а где можно и включить скорость. Особенно эффектно смотрится финт, когда нападающий перекладывает у себя шайбу за спиной и оставляет в дураках защитника. Хоккеисты стали более пластичны и по поведению сделали еще один шажок к реализму. Улучшилась мимика игроков и тренеров, теперь они яростнее выражают несогласие, когда усаживаются на скамейку штрафников и эмоциональнее радуются забитому голу. Повторы, как всегда, позволяют разглядеть любой красивый гол или отличный сэйв, с любого ракурса и во всех подробностях. Есть и забавная мини-игра, где предстоит исполнить своеобразные буллиты (это хоккейные пенальти), а в ней есть опция, которая активирует большие головы игроку и вратарю. Смотрится это, надо сказать, довольно комично — огромные головы на тщедушных тельцах...

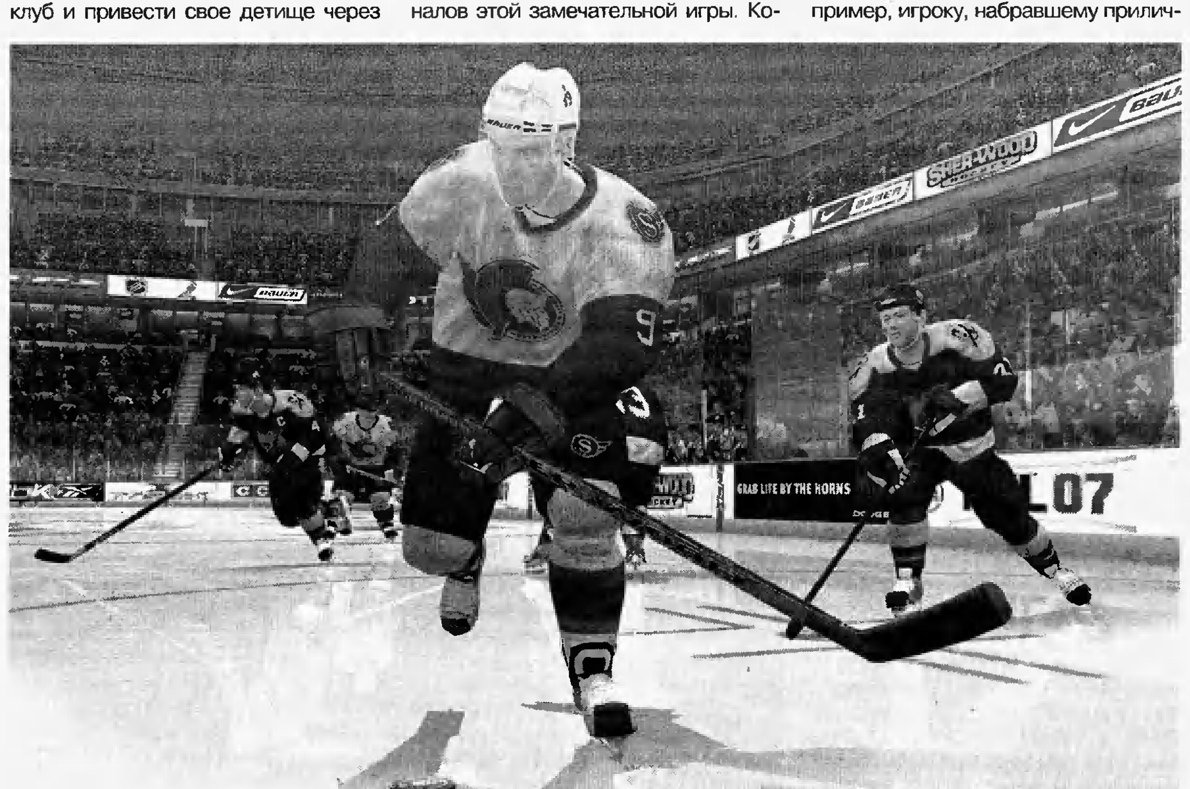
Начиная сезон в новом клубе, вам придется выбирать тактику игры, просматривать свои молодые таланты, подписывать новых звезд и продавать ветеранов, изучать соперника ну и непосредственно играть! А управлять своей хоккейной дружиной все так же интересно и захватывающе: отличная атмосфера на стадионе, красочное шоу перед выходом команд на площадку, потрясающие по красоте исполнения обводки, финты, эффектные броски по воротам с любых положений и не менее великолепная защита, красивые голы, неплохой компьютерный интеллект — все это присутствует в этой замечательной игре!

Музыка, как всегда, бодра и ударна, а звуки сочные и именно такие, какими должны быть звуки на хоккейном матче. Ну а сражения с другом вообще выдает такую долю адреналина, что даже самые ярые критики будут играть в NHL 2007 с удовольствием.

Подводя итог, можно сказать, что, все выше перечисленные вкусности и радости делают NHL 2007 одной из лучших игр этого года в своем жанре и достойным продолжением серии в целом.

UnBall

Диск предоставлен торговой точкой на Западном рынке "Павильон 2, ряд 12л"



РАДОСТИ

Тонкая настройка игры
Потрясающая реалистичность хоккейного матча
Отличный геймплей

ГАДОСТИ

Никаких существенных нововведений
Опять нет российской лиги
Заточенность игры под консоль

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

NHL 2007 получилась очень неплохой, при этом не сделав никаких революционных шагов. Собственно говоря, фанаты серии революции в жанре не ожидали и не требовали — главное, что все хорошее осталось на своих местах. Игру, как алмаз, в очередной раз отшлифовали, сделали чуточку красивее и выпустили в продажу

ОБЗОР

Company of Heroes

Наблюдая за историей компании Relic, мы заметили одну очень приятную закономерность — каждый проект этой студии на порядок лучше предыдущего. Все началось с Homeworld. Это была любопытная игра, но из-за совсем уж дикого управления и никудышного баланса играть в нее было практически невозможно. Impossible Creatures, следующая игра студии, оказалась раза в полтора занятнее Homeworld, поскольку заниматься вивисекцией в компьютерных играх (а тем более в стратегиях) нам еще не давали. Но из-за весьма посредственного геймплея и эта игра не смогла добиться популярности. Звездным часом компании можно считать конец 2004 года — именно тогда вышла отличная Warhammer 40000: Dawn of War. Этот монстр уже превосходил обе предыдущие игры вместе взятые, но, опять же, из-за далеко не идеального баланса культовой эта игра также не стала. А теперь, вот, пожаловала и Company of Heroes — без дураков, шедевр, на который еще долгие годы будут равняться создатели стратегий про Вторую Мировую и не только.

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Relic Entertainment*
Издатель: *THQ*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Act of War: Direct Action, Warhammer 40000: Dawn of War, "В тылу врага 2"*
Минимальные системные требования: *Процессор Pentium IV 1500 МГц или аналогичный, 256 Мб оперативной памяти, 3D — ускоритель с 128 Мб памяти*
Рекомендуемые системные требования: *Процессор Pentium IV 3000 МГц или аналогичный, 1024 Мб оперативной памяти, 3D — ускоритель с 256 Мб памяти*





Когда игра была анонсирована, никто особого внимания на нее не обратил — подумаешь, еще одна стратегия на тему "крутые американцы высадились в Нормандии, надрали всем фрицам самые неожиданные места и стали героями". Игра же, ни капельки не смутившись, пришла на E3 2005 и... получила награду "Лучшая игра выставки". Затем, на глазах у изумленной публики, пришла на E3 2006 и... правильно, тоже получила награду "Лучшая игра выставки" по версии портала IGN.com. Она улыбнулась голливудской улыбкой в объективы фотокамер изумленных журналистов, вывалила на стол несколько потрясающих видеороликов и пообещала скоро выйти. Геймеры во всем мире не спали по ночам, вычеркивали дни из календарика и вопрошали у издателя: "Когда, когда, когда?". А вот сейчас!

Честно говоря, когда первая миссия начинается с надписи D-DAY, хочется, натурально, выбросить диск из окна — еще одной постановки легендарной высадки полигональных человечков организм может и не выдержать. Но, как только начинается игра, весь этот вселенский бред о том, что, мол, игры про Вторую Мировую уже осточертели, мигом забывается. Потому как на мониторе в это время происходит нечто. Одно дело — наблюдать за этим балаганом от первого лица в каком-нибудь Call of Duty 2 (когда не видно ничего, кроме дыма, и не слышно ничего, кроме мата товарищей), а совсем другое — управлять этим с высоты птичьего полета. Описывать это словами — очень тяжело, так что лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать. Дальше — только лучше. Уже начиная со второй миссии, игровой тумблер переключается с положения "горячо" в положение "экстремально". Однако при этом ничего особо оригинального не происходит — перед нами лишь проверенный временем, идеально отполированный геймплей. Секрет успеха игры кроется в нескольких нюансах, но каких! Такого еще не было ни в одной стратегии.

Итак, первое, что бросается в глаза — отменная графика. Знаете, часто при прочтении превью по новым стратегиям, вы, наверняка, натыкались на фразу "графика как в экшене 2-3-летней давности" (при этом на деле же оказывалось не совсем так). Так вот, в Company of Heroes графика действительно как в экшене 2-3-летней давности. Серьезно! Местные солдаты щеголяют очень приличным количеством полигонов, обтянуты пристойными текстурами и анимированы на твердую пятерку с плюсом. Но, если честно, больше всего нас впечатлили не какие-то там сотни полигонов, шейдеры третьей версии или крутые спецэффекты, а видеоролики. Их качество и количество. К каждой миссии прилагается по несколько видеороликов и парочка убийственно красивых скриптовых сценок. Это лучшее, что мы видели в современных стратегиях. В плане графики на Company of Heroes, несомненно, будут равняться все остальные разработчики RTS. Через несколько месяцев, наверняка проанонсируют стратегии на пламенном моторе Company of Heroes. Но главный секрет зрелищности кроется даже не в крутой графике, а в физическом движке. На благо Company of Heroes трудится Havoc 2.0, и трудится, надо заметить, весьма и весьма продуктивно. Пожалуй, здания так красиво не разваливались от взрывов со времен, дайте-ка вспомнить, Age of Empires 3. Ну, и по традиции, начатой все в той же Age of Empires 3, кусок штукатурки (метровый гвоздь, ступенька лестницы, оконная рама, сломанный пылесос), отвалившийся от взорванного здания, может убить (ну, или хотя бы ранить) зазевавшегося пехотинца. А по другой традиции, начатой уже "В тылу врага", любой уничтоженный объект, например, танк или тот же отвалившийся кусок дома, никуда не исчезает, а становится частью игрового окружения. Их можно использовать как укрытие для солдат. Кроме того, благодаря тому, что все объекты разрушаемы, вы можете не отвлекаться на засевших в здании вражеских юнитов, а просто снести бедную постройку с лица земли с помощью танка. Очень эффективно и очень зрелищно. Ну и, конечно же, есть непременная взрывная волна от гранат или динамита, весело расшвыривающая пехотинцев. Имеется в наличии и гаубица, которая поднимает на воздух и отправляет на тот свет с десяток бедных солдат. Кроме того, впечатляет внимание к деталям в игре: солдаты со временем покрываются пылью и грязью, то же происходит с танками и техникой — так что вы визуально без труда сможете отличить видавшего виды пехотинца от необстрелянного новобранца. Заметно меняется и вид карты в целом: повсюду клубится дым, в воздухе видны туманные завесы пороха. В общем, визуальная составляющая Company of Heroes выполнена на 10 баллов из 10.

Под стать движку и отличный искусственный интеллект. Если по вашей роте нацисты открывают огонь, умные солдаты сами начинают грамотно выбирать позиции, где можно укрыться от вражеских пуль. Кто-то укладывается за ящиками, другие прислоняются к стенкам, ну а третьи, если вокруг нет стоящих укрытий, и вовсе падают на пузо. В игре реализован неплохой инстинкт самосохранения: солдаты даже не станут выполнять ваш приказ, например, бросить гранату, если при броске их обязательно изрешетят из пулемета. AI фрицев не отстает — они грамотно действуют в команде, прикрывают друг друга и всячески проявляют свое желание отправиться на тот свет как можно позже. Кремниевый гений не просто умно управляет каждым юнитом, но и проворачивает очень хитрые тактические комбинации и не имеет привычки отсиживаться на базе. Постоянно прет техникой напролом, посылает пехоту в тыл, расставляет снайперов по периметру своих баз и т.п.

Ну а если кремниевым искусственным интеллектом вы закусываете на обед, милости просим в объятия сбалансированного мультиплейера — типичная Вася Пупкин vs. Петя Курочкин, битва тяжеловесов, ничем не уступающая по зрелищности фильму "Враг у ворот".

Отличный движок и искусственный интеллект в Company of Heroes дополняется грамотным интерфейсом. Все эти иконки, кнопки приказов и прочее расположены удобно и не отвлекают ваше внимание во время боя. К тому же большинство функций повешены на горячие клавиши. Вообще, интерфейс в целом — практически точная копия такового из Warhammer 40000 (воспринимайте это как похвалу). Relic изобрела практически идеальную формулу ведения боя и теперь не стыдится использовать ее в каждой своей игре. Правильно делают: зачем изобретать велосипед, когда и БТР неплохо ездит?

Из колонок во время игры, надо заметить, ревет отличная музыка. Бойкие музыкальные композиции сменяют друг друга на протяжении игрового процесса и всегда играют подстать происходящему на экране. То есть прут наши танки на базу противника — играет героический марш. Артиллерия беспощадно обстреливает ваши войска — оркестр отыгрывает трагические мелодии. Звук же вообще на высоте: во время особо жестких боев уши натурально закладывает. Озвучка юнитов — нечто невероятное. Мы даже подумали: а не истратили ли разработчики часть выделенного им бюджета на машину времени, чтобы смотаться в начало сороковых и самолично вживую записать крики бойцов? Солдаты матерятся (локализаторы, не подкачайте!), активно комментируют происходящее, командиры — остро шутят (яркий пример — "Давайте, дамочки, поднимайте свои юбочки и мухой пробежали через воон то болото").

Company of Heroes предложила нам еще и интересную концепцию. В начале миссии вам выдают определенное количество войск. Есть два варианта их пополнения. Первый — за очки, начисляемые нам за захват контрольных точек на карте (да, да, как в Warhammer 40000: Dawn of War), вызывать подкрепление на ходу. Второй — захватить какое-нибудь крупное здание и переделать его под казарму, а в ней за те же очки нанимать войска и технику. Боеприпасы, мины, гранаты и бомбы здесь, кстати, тоже небесконечные. Например, когда солдат бросает гранату, у вас отнимается 25 очков боеприпасов. Очки эти пополняются за счет захваченных точек с орудиями. Но, когда во второй миссии нам позволили самим возводить постройки, мы, честно говоря, невольно потянулись за нашатырем и валидолом. Однако уже через двадцать минут гнев сменился на милость: Dawn of War и здесь приветливо помахала нам рукой: грамотно строим







оборону, расставляем защитные сооружения, строим противотанковые ежи, присваиваем халявные зенитки, готовим группу захвата, апгрейдим технику и занимаемся тому подобной привычной нам бухгалтерией.

Ну, как и любой голливудский блокбастер, Company of Heroes щеголяет еще и бодрым storyline'ом. Сюжет игры повествует нам о трех ротах, объединенных одной целью — "разнести к фрицевой бабушке всех плохих парней, а потом рассказывать внукам, какие они герои, и какие лентяи эти русские".

Но мало иметь игре все вышеперечисленные компоненты. Нужно еще и уметь сложить их в одно целое. И с этим заданием разработчики справились отлично. Игра очень боится, что игрок вдруг заскучает, а поэтому подсовывает все новые миссии, одна разнообразней другой. Тут вам и оборона городской мэрии, и зачистка дороги, и контрнаступления на вражеские лагеря, и хитрые диверсии в тыл врага с использованием полтора калек и группы инженеров. Причем между геймплейными прелестями проскакивает такая искра, такая динамика, что уже через несколько миссий за ушами свистит.

Более того, эта игра просто выдавливает из вас эмоции: когда вашу роту бойцов безжалостно отстреливают из пулеметов, мозг способен выдумывать такие матерые пятиэтажные комбинации, что все соседи дружно стучать по батареям.

Company of Heroes — явная RTS новой волны, игра "постренессансного периода игровой индустрии". Если объяснять по-человечески, то здесь практически некогда думать, зато всегда найдется минутка поцокать языком от сочных спецэффектов.

Судьба игры уже сейчас видна как на ладони — ошеломляющий успех у прессы (средний бал на GameRakings — 96%) и популярность среди геймеров. Потом, наверняка, пойдет банальная "деньговысасоловка" путем выпуска аддона (а может, и аддонов). Но мы будем, если честно, только рады.

Илья Янович,
Антон Костюкевич

РАДОСТИ

Великолепный AI
Шикарная графика
Интересные миссии
Отменная физика
Динамика игрового процесса
Понятный интерфейс

ГАДОСТИ

Малая продолжительность — организм беспощадно требует добавки

ОЦЕНКА

9.5

ВЫВОД

Самый приятный сюрприз сезона. Красивая, интересная, зрелищная стратегия. Тот самый редкий случай, когда результат оправдал все наши смелые ожидания.





ОБЗОР

LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy

Нынешним детишкам, шумно резвящимся во дворе, сейчас уже сложно понять нас, лет пятнадцать назад испытывавших священный трепет перед кубиками датского конструктора LEGO. Девяностые годы прошлого века (подумать только!) неизменно ассоциируются с турецкими жвачками "Турбо", куклами "Барби" и, конечно же, разноцветными блоками знаменитого конструктора, на которые мы в свое время кидали жадные взгляды в "Детском мире" и слезно просили родителей купить эту импортную забаву. Могло ли наше поколение подумать, что всего через полтора десятка лет появится компьютерная игра, вобравшая в себя два тотема — "детский" LEGO и "взрослую" Star Wars? Дебютный проект LEGO Star Wars получился настолько удачным, что разработчики немедля взялись за продолжение космической саги — и вот нас снова зовут в далекую-далекую галактику...

Жанр: *аркада*
Разработчик: *Traveller's Tales*
Издатель: *Activision*
Издатель в СНГ: *"1С"*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 CD*
Похожие игры: *LEGO Star Wars: The Prequel Trilogy, "Massive Assault: Расцвет лиги", "Gettysburg: Решающий удар"*
Минимальные требования: *P III/AMD Duron 1 GHz, 256 RAM, 64 Mb video, 4 Gb free space*
Рекомендуемые требования: *P IV/AMD Athlon XP 2.4 GHz, 512 RAM, 128 Mb video, 4 Gb free space*
Сайт игры: *www.lucasarts.com/games/legostarwarsii/*
Дата официального релиза: *сентябрь 2006 г.*

Палка, палка, огуречик — вот и вышел человечек

Сама по себе идея перенести в полное 3D "леговские" фигурки персонажей из вселенной "Звездных войн", конечно, хороша, но куда больший восторг испытываешь при взгляде на окружающую обстановку, которая один в один копирует знакомые по фильмам дядюшки Лукаса места. Широкая улыбка от лицезрения ТАКИХ Star Wars спустя пару часов активной игры сошла бы на нет, если бы не нарочитая серьезность ключевых моментов в LEGO Star Wars 2, ради которых проходить заново те же уровни доставляет неимоверное удовольствие. Однако на этот раз разработчикам показалось мало похожести на оригинальную киноэпопею, и они втиснули в продолжение видеовставки со знакомыми каждому поклоннику Star Wars эпизодами. Шаг этот — более чем разумный и последовательный — делает разыгрывающуюся на наших глазах комедию еще смешнее и забавнее. К тому же не стоит забывать о саундтреке, прямиком перекочевавшем с экранов в компьютерную игру. Кубические человечки, деловито разгуливающие под знакомый по заглавным титрам "Звездных войн" марш, уморительно смешны — от такой пародии только выигрывают два именитых бренда.

Говоря в общем, стоит признать, что The Original Trilogy пошла намного дальше оригинала. Больше стало уровней, задания получились разнообразными и сложными, появилась какая-никакая свобода выбора — одним словом, фраза "быстрее, выше, сильнее" в очередной раз приобрела актуальность. Конечно, за год, минувший с выхода LEGO Star Wars, произойти глобальных перемен не могло в принципе, поэтому графический движок, ранее поражавший своим следованием духу времени (с неизменными шейдерами и внушительным количеством полигонов на модель), теперь смотрится куда более бледно, а отсутствие реалистичных взрывов и разрушений воспринимается как личное оскорбление. Но давайте не будем торопиться с выводами, ведь во второй части мы получили столь полюбившийся нам геймплей вкупе с массой нововведений, которые прилично удлиняют время, проведенное за игрой, и служат источником неиссякаемой радости.

Как можно заметить из названия, на этот раз нам предстоит пройти сквозь события трех, возможно самых лучших из серии, фильмов: "Эпизод IV: Новая надежда", "Эпизод V: Империя наносит ответный удар" и "Эпизод VI: Возвращение джедая". Да-да, конечно мы помним практически все — начиная от спасения Леи и вплоть до зрелищной схватки Скайуокера с императором Палпатином. Чтобы размотать сюжетный клубок до конца, потребуется пройти порядка 100 миссий, чего более чем достаточно даже для самого "повернутого" фаната "Звездных войн". Впрочем, от обидного определения "развлечение на пару вечеров" второй части звездной саги уйти не удалось — три эпизода, заботливо разделенных на шесть кусочков каждый, проходятся именно за это время. Но если поставить во главу угла собирание различных бонусов и поиск скрытых секретов... Игравшие в оригинал наверняка уже радостно закивали головами и деловито цокают языками — с этими вещами у LEGO Star Wars всегда было все хорошо. В нынешней серии дела и вовсе пошли в гору, ибо появился режим под названием free play, позволяющий по магическому нажатию одной клавиши менять персонажа. Минуту назад мы рыскали по локациям на мило пищащем роботе R2D2, а теперь взяли под свое начало типичного имперского штурмовика. И дело тут вовсе даже не в поиске новых ощущений — просто каждому из героев доступны свои бонусы, открытие которых пополняет список персонажей и дает возможность украсить город новыми постройками.

Заявленная возможность передвижения на транспорте определенно разнообразила геймплей, да и как могло быть иначе — вы себе представляете Хана Соло на чем-нибудь ином, кроме звездолета X-Wing? Или атаку имперцев на базу мятежников без шагающих роботов AT-T? Честно говоря, мы тоже не представляем. Удивительно, но процесс управления как персонажем, так и техникой абсолютно не вызывает сложностей — разработчики позаботились и о владельцах "хвостатых", и о тех, кто предпочитает проводить досуг с геймпадом в руках. Кстати, если последний у вас имеется, то крайне рекомендуем озаботиться приобретением второго экземпляра, ведь помимо сингла в LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy присутствует кооперативный режим — настоящий убийца времени и, пожалуй, лучшее времяпрепровождение для защедшего на рюмочку чая друга. Возможность игры вдвоем привлекательна хотя бы потому, что вверенные нам союзники откровенно "тупят" и выполняют требуемые в данной ситуации действия крайне неохотно. Коэффициент полезного действия от их потуг настолько мал, что благоразумнее будет просто переключиться на другого персонажа и проделать нужные манипуляции собственноручно. Увы, но вторая часть уподобилась оригиналу и самым бесстыжим образом проигнорировала мультиплейер, который бы в разы увеличил продолжительность жизни этого проекта на наших винчестерах.





Господа из Traveller's Tales, на будущее учтите, что в сетевом режиме таится воистину могущественная Сила!

Подводя итог, хочется сказать, что The Original Trilogy вышла как минимум не хуже оригинала — а где-то даже и на голову его превосходит. Шире список доступных персонажей (одна генерация своего подопечного чего стоит), разнообразнее и увлекательнее задания (в некоторых миссиях придется подумать головой, что достаточно редко для ни к чему не обязывающих аркад), смешной и нарочито "серьезный" юмор (за роковую обработку имперского марша мы уже готовы отдать голову на отсечение), яркие заезды/полеты на технике и представителях местной фауны — думаем, одного этого достаточно, чтобы сказать, что продолжение истории получилось на славу. Не понравиться LEGO Star Wars 2 может лишь тем, кто не знает, что такое вселенная "Звездных войн", но разве есть еще такие?

Антон Борисов
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

РАДОСТИ

Знакомая всем и каждому вселенная "Звездных войн" в "леговском" антураже
Больше бонусов, больше кубиков, больше монеток
Удобное управление и камера, существенное разнообразие заданий

ГАДОСТИ

Бледная графика, перекочевавшая из оригинала
Глупый искусственный интеллект, слабо реагирующий на внешние раздражители
Отсутствие долгожданного мультиплейера

ОЦЕНКА

8.0

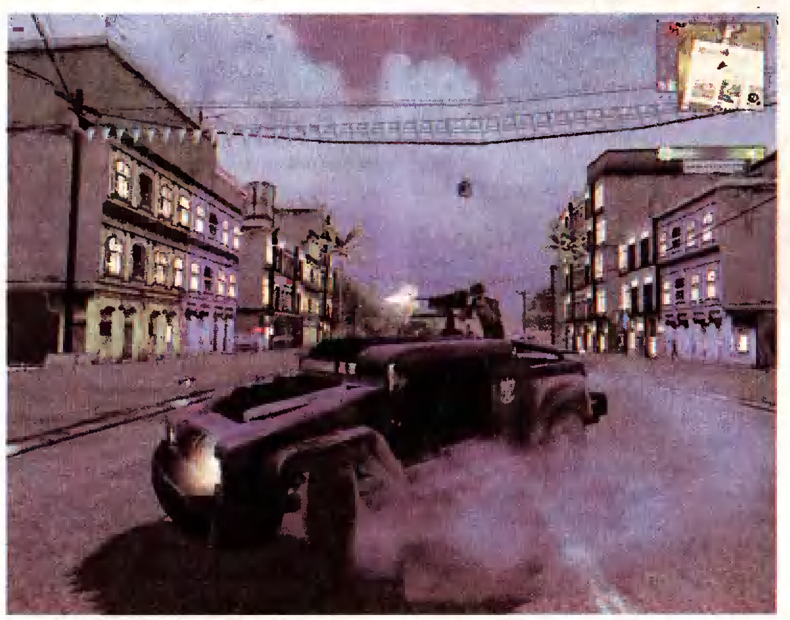
ВЫВОД

Лучшим подтверждением тому, что LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy удалась, послужит тот факт, что буквально за первую неделю продаж было куплено порядка одного миллиона копий этого проекта — комментарии, думаем, излишни

ОБЗОР

Just Cause

В ушах свистит ветер. Хлопок — и над головой раскрывается купол парашюта. Плавно опускаемся на пляж, где в это время Шелдон, наш связной, отстреливается от наседающих полицейских. Дополнительная огневая поддержка с нашей стороны в виде стрельбы по-македонски быстро приводит перестрелку к закономерному финалу. Напарник устраивается за рулем джипа, наше место — за турелью сзади. Трогаемся с места, и цели для пулемета ждать не заставляют. Из-за поворота вылетает армейский джип, и водитель тут же открывает огонь по нашей машине. Пара-тройка очередей — и одной проблемой становится меньше, но к погоне подключаются все новые машины. Гильзы веером летят на землю, наконец, последний джип взрывается и, проломив кусты, падает с обрыва. "Рико, дорога впереди блокирована!" Выбираемся из машины... два опустошенных магазина — и путь свободен, можно двигаться дальше. Из джунглей наперехват выскакивает новая пара преследователей, пулемет строчит, не переставая. В воздухе показывается вертолет, и первая же выпущенная ракета едва не переворачивает удирающий MV. Шелдон выписывает немыслимые зигзаги, пытаясь увернуться от выскакивающих на дорогу солдат, на хвосте уже пять машин, периодически то одна, то вторая, оставляя дымный шлейф, выпадают из погони, но на ее месте вскоре появляется новая. В кабине связной надрывается в микрофон: "Это Glory Boy два для Tango Sierra. Эй, вы, там, протрите глаза, на нужна помощь..." Шипение рации и невозмутимый голос: "Это Tango Sierra для Glory Boy два. Кончай истерику, и лучше пригни голову, мы начинаем. Покажем им шоу, ребята..." В этот момент машина вылетает на мост, и Шелдон вжимает педаль газа в пол, слегка растерявшиеся преследователи не успевают среагировать на этот маневр, расстояние между машинами резко увеличивается. Оглушительный рев реактивных двигателей над головой и вся погоня мгновенно скрывается в огненном вихре. Тройка штурмовиков, выпустив боезапас, расходиться веером в небе. Ну, кажется, оторвались...



*Напарники в боях нередко действуют толково.
Только сядем за руль, как кто-то немедленно пристроится за пулемет*

Жанр: *TPS*
Разработчик: *Avalanche Studios*
Издатель: *Eidos Interactive*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*
Похожие игры: *GTA: San Andreas, Xenus: точка кипения*
Минимальные требования: *Pentium 4/Athlon XP 1.8 ГГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти, 3.5 Гб на винчестере*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4/Athlon XP 2.8 ГГц, 1 Гб памяти, 3D-ускоритель с 256 Мб памяти, 9.2 Гб на винчестере*

Динамичная завязочка, не правда ли? Ну, пока нам ничего не угрожает, самое время прийти в себя и разобраться, что мы и где мы.

Итак, существует некая латиноамериканская страна San Esperito, которой управляет Salvador Mendoza, просто образец диктатора. Мало того, как уже стало традицией в Латинской Америке, Сальвадор носит генеральские погоны, и пришел он к власти отнюдь не путем демократических выборов. Это обстоятельство очень сильно беспокоит наших работодателей, некое Агентство ("Я послан к вам герцогом... Не важно, каким герцогом...") решает восстановить справедливость в отдельно взятой стране и посылает вас, дабы мы цивилизованно и демократично поднимали народ на борьбу с ненавистным тираном, а попросту говоря — устроили мятеж. Мда, впервые на моей памяти, приходится устраивать беспорядки в государстве, обычно бывало наоборот. Но мы отвлеклись...

Сцену прибытия в страну назначения я описал выше, а там уже нас ждет упоминавшийся связной Шелдон с напарницей. Именно через них нам будут поступать задания из Центра. Кроме выполнения прямых указаний Агентства, в наши обязанности входит всячески опекать местные Герилья (Guerrilla Relations), силы сопротивления по-нашему, которые хотят взять власть в стране в свои загребущие лапы, а наши работодатели их в этом поддерживают. Кроме них, нам вменяется в обязанности оказывать всевозможное содействие Rioja Cartel (читайте, как хотите) — картелю наркоторговцев, которые с завистью поглядывают на владения местных конкурентов и в мечтах видят их имущество в своей собственности. Забегу немного вперед и скажу, что понимаю, почему ни Герилья, ни Картелю не удалось добиться своих целей без нашей помощи. С таким подходом к организации, когда по всему архипелагу разбросаны "утерянные" секретные документы, образцы "порошка" или даже целые ящики с кокаином, добиться чего-либо стоящего решительно невозможно.

Поговорим немного о том, где же нам придется развернуть нашу подрывную деятельность. Вообще игра очень и очень многим напоминает GTA: San Andreas, читайте дальше и подмечайте знакомые моменты. Сан Эсперито представляет собой целый архипелаг островов, и это не просто сборище островков, это действительно огромная территория. Дабы хоть как-то дать оценку ее величине, я перелетел все государство по диагонали на местном аналоге Cessna, так вот, полет занял около двенадцати минут реального времени. Карл Джонсон у себя на родине смог похвастаться только тремя минутами полета на аналогичной машине. Представили размах для деятельности? То-то...

Как и всякая страна, расположенная в субтропическом поясе, Сан Эсперито удивительно красива. Надо отдать должное гейм-дизайнерам, ландшафты выглядят как настоящие: шикарная вода, густые тропические заросли, лагуны, обрывы, затейливый рисунок дорог... Пейзаж, в самом деле, впечатляет, самое главное — все эти красоты практически не тормозят даже на слабой машине. После спуска с небес на землю и ознакомления с архитектурой населенных пунктов восторги слегка утихают, но в целом города и деревни оставляют приятное впечатление. Между прочим, вся территория доступна сразу и никто на вас не будет бросаться с вертолетами и полицейскими катерами, если вам вздумается осмотреть Mendoza City, расположенный на последнем острове. Но нас с вами сюда забросили не пейзажами любоваться и не памятники архитектуры обозревать, а выполнять вполне конкретные задания. Вот ими и займемся.

Как уже было отмечено выше, у нас три направления деятельности — Агентство, Герилья и Картель. Можно сказать, главная сюжетная линия и две побочные. Сюжетом все происходящее, конечно, назвать сложновато: Шелдон с напарницей раскатывают по территории страны, периодически вызывая нас к себе и выдавая ЦУ от далекого начальства. Как правило, рандеву со связным происходит на небольших базах. Полноценной базой назвать эти места было бы значительным преувеличением, это скорее некий минимальный набор необходимых предметов, собранный в одном месте, а именно: небольшое бунгало (больше напоминающее сарай) с висящей на стенке аптечкой; склад ящиков, в которых хранится боекомплект решительно ко всему оружию, которое вы приволочете с собой после выполнения очередной миссии; гараж на одно машиноместо и некое устройство для сохранения игры.



Повстанцы вполне спокойно относятся к людям за рулем своих автомобилей



"Это Tango Sierra для Glory Boy два. Кончай истерику, и лучше пригни голову, мы начинаем. Покажем им шоу, ребята..."



В Сан Эсперито танки грохотали

После освобождения из тюрьмы предводителя сил сопротивления, Герилья, не без нашей помощи, начинает брать власть в стране в свои руки путем захвата населенных пунктов. Происходит это примерно следующим образом. Мы прибываем к населенному пункту и находим в кустах у обочины притаившегося бойца, и после нашей команды начинается штурм. Убиваем всех подвернувшихся под руку полицейских, уничтожаем возведенную посреди улицы баррикаду, потом еще дважды повторяем вышеописанные действия, снимаем флаг — и деревня наша. С городами дело обстоит практически точно так же, за исключением отсутствия баррикад на улицах и более широким использованием солдатами противника бронетехники и вертолетов. Что же до наших других подопечных, Картеля, у них все то же самое, только штурмовать приходится не города, а небольшие гасиенды, резиденции конкурирующей "фирмы". Принцип не меняется — убивай/взрывай, только вместо сдергивания флага необходимо убить главаря обороняющихся.

По большому счету можно было бы не заниматься всей этой освободительной деятельностью и сосредоточиться на указаниях нашего прямого начальства, если бы не пару важных моментов. Во-первых, при освобождении того или иного населенного пункта вблизи него разблокируется опорная база, на которой находятся те же самые гараж/аптечка/оружие/склад боеприпасов/место сохранения. Во-вторых, несмотря на гигантское количество перестрелок, окончательно погибнуть вам не дадут. После того как вы хладным трупом опуститесь на землю, несколько секунд спустя ваше бренное тело перенесется на ближайшую открытую базу с минимальным запасом здоровья (около 25% от изначального) и без оружия. В-третьих, подрывная деятельность на благо той или иной организации приносит вам очки уважения, которые начисляются за освобожденные города и открытые базы, после чего растет ваш ранг (в Картеле и Герилья по отдельности, в зависимости от того, кому вы в данный момент помогали). Все это не только для красоты, но и имеет прикладное значение — в месте вашего сохранения (вам еще не надоело слово "база"?) появляется транспортное средство и оружие, соответствующее вашему званию. И в-четвертых, эти опорные пункты (все те же пресловутые базы) имеют очень большое транспортное значение, но об этом я расскажу ниже. Ранг можно повышать не только боевыми действиями, но и сугубо мирным путем. Помните, выше упоминалось про разбросанные по всему острову различные предметы? Так вот, собирая их, можно получать очки уважения; собрав набор (скажем, пять кейсов с документами), получаем дополнительные очки за полный сет. Но, занимаясь этим собирательством, поневоле напрашивается мысль о том, что уж больно странно расположены утерянные предметы, не иначе как из вертолетов повыпадали. К примеру, ящики (!!!) с кокаином компактно дислоцируются на территории карьера, где работают заключенные.

Вот из такого приятного времяпрепровождения и состоят наши будни. Захватываем города и гасиенды, собираем различный утиль, выполняем задания Агентства — в общем, планомерно переводим страну в состояние крайнего беспорядка. Всего на островах располагаются 33 провинции. Изначально все они характеризуются как "правительственно стабильна", но после развертывания нашей подрывной деятельности слово "стабильна" обзаводиться приставкой "не". А после захвата всех доступных городов контроль полностью переходит к Герилье, на что указывает соответствующая надпись и изменивший- ся цвет на политической карте. В правительственных провинциях полиция и военные спокойно разъезжают по дорогам, любое наше правонаруше-

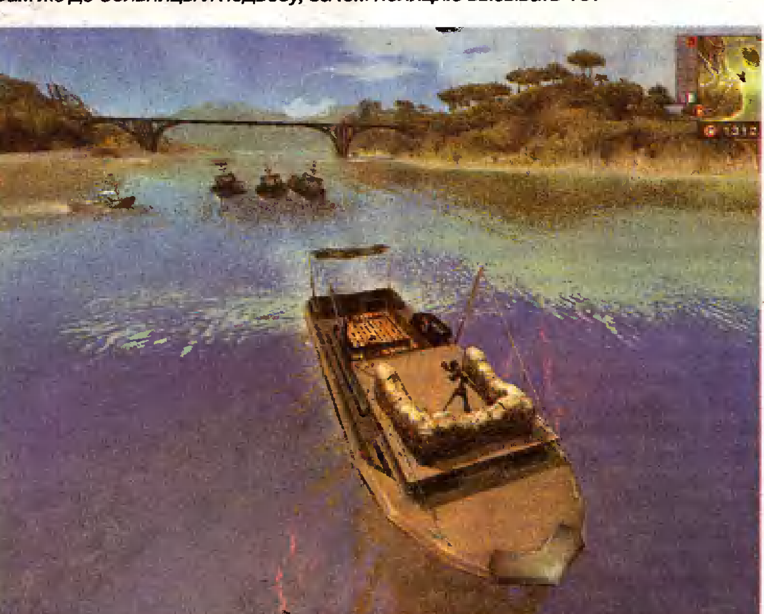
ние моментально пресекается, в нестабильных районах постоянно проходят стычки между повстанцами и полицией (наркоторговцам тоже достается на орехи), ну а в контролируемых Герильей районах вы вольны делать все, что считаете нужным. В общем, без дела вы не останетесь. Жаль только, что тотальное большинство миссий построено на принципе "убей". Убей предателя, догони и убей врага, найди и убей курьера, иногда для разнообразия просят что-то куда-то отвезти или доставить какое-то определенное транспортное средство, полицейский джип, к примеру. Если невтерпеж пострелять, вы можете взять такой мини-квест у специального человека, который присутствует в каждом (!) освобожденном городке или гасиенде. Но чтобы вы уж совсем не заскучали от однообразия, в игре появляются соревнования на автомобилях и катерах. Возможно, где-то присутствуют гонки и на самолетах, но пока не попадались.

Вот так плавно мы и подошли к теме передвижения по территории. Страна нам досталась немаленькая, пешком ходить по ней накладно, да и не нужно. Местный автопарк в подавляющем большинстве представлен некими аналогами автомобилей 60-70-х годов, щедро разбавленных военным транспортом. Вспомните какой-нибудь фильм о Мексике — примерно такие же автомобили и колесят по просторам Сан Эсперито. Выглядят они жалко, поскольку полигонов на них разработчики явно пожалели, ну да ладно, Карлу Джонсону достался автотранспорт такого же качества. Вот только на местных дорогах он встречается все же не так часто, как хотелось бы, да и остановить его наверняка, можно только убив водителя. Просто встав на дороге, вы рискуете получить бампером по ногам, а распахивание дверцы стоящей машины не всегда приводит к успешному ее захвату — водитель вполне может рвануть ручку на себя и дать по газам.

Кстати, военные и полиция очень ревностно относятся к служебным автомобилям и, заметив вас за рулем, очень обижаются, даже если машина досталась вам вполне мирным путем. Если так и не удалось заполучить средство передвижения, можете воспользоваться тем, что находится на базе, в особенности, если у вас уже есть хоть какое-то звание в Герилье или Картеле. Бывают ситуации, когда оружия нет, никто добровольно оставливаться не хочет, а до ближайшей базы слишком далеко, в этом случае есть один интересный выход — парашют. Скорее, это даже параплан, которым у нашего подопечного Рико Родригеса забиты все карманы, ибо при прыжке с самолета вы можете раскрывать и сбрасывать парашют сколько угодно раз. В нашем инвентаре находится еще весьма занимательное оружие — некий ручной аналог гарпуна. Выходим на дорогу, прицеливаемся в задний борт идущего в попутном нам направлении транспорта, выстрел стрелой с тонким и длинным тросом, рывок — и вот уже мы плавно летим над землей на параплане. Для справки: такого же эффекта (моментального взлета на небольшую высоту) можно добиться на мотоцикле, просто подпрыгнув на ходу (нажатием клавиши F). Правда, долго путешествовать таким образом обычно не получается: для того чтобы не опуститься на землю, необходимо регулярно постреливать по движущимся автомобилям, получая нужный импульс, а попутного транспорта, увы, частенько не хватает, хотя однажды таким вот затейливым способом мне удалось преодолеть половину острова.



Подумаешь, задавил парочку пешеходов...
Сам же до больницы и подвезу, зачем полицию вызывать-то?



Что может быть приятнее морской прогулки?
Если бы только патрульные катера ее не омрачали

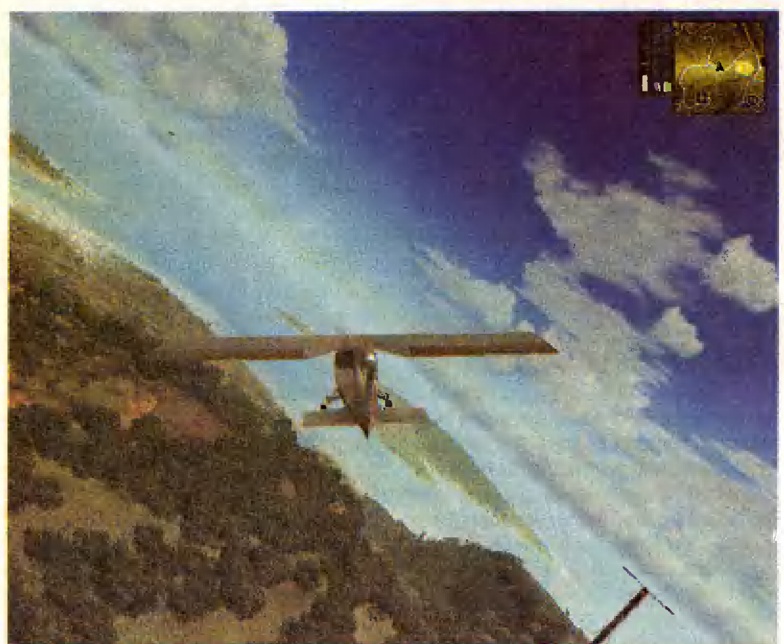
После вышеописанного сеньор Родригес представляется вам эдаким ловким малым? Это еще что! В отдельных номинациях наш Рико заткнет за пояс самого персидского Принца. Однажды при движении на автомобиле я, вместо необходимой клавиши "E" (выход), случайно нажал "F" (заигрался в сами понимаете какую игру). Так вот, наш бравый мексиканец выбивает ногами дверь машины и лихим пируэтом "а-ля Леголас" взлетает на крышу движущегося автомобиля. "Эффектно, но бесполезно" — скажут некоторые из вас, и будут категорически не правы. Как пример, приведу сравнение с одной из миссий в Сан-Фиерро (уточнять, откуда это название, думается, не стоит). Так вот, в одном из заданий была необходимость догнать удирающего на лимузине товарища, которого ко всему прочему еще и прикрывала машина охраны. Возни с выполнением этой миссии было немало, ведь приходилось догонять, пристраиваться рядом и открывать огонь вбок, что при постоянном маневрировании цели было крайне затруднительно. В Сан Эсперито у нас есть практически идентичное задание, вот только Родригеса никто не удосужился научить стрелять из машины на ходу. Зато благодаря хорошим акробатическим навыкам задача выполняется просто и изящно. Догоняем машину охраны, пристраиваемся сзади и взлетаем на крышу нашего автомобиля. Тигриным прыжком перебираемся на джип охраны и выбрасываем водителя из-за руля. Повторяем процедуру — и вот вы уже за рулем лимузина. Перепуганный объект ликвидации выпрыгивает из машины... ну а дальше все просто — можно выйти и короткой очередью отправить его в лучший из миров, а можно не тратить патроны и банально задавить его. Миссия выполнена.

Когда у вас есть желание переместиться в другой конец острова, но нет желания мучиться ни с парапланом, ни с автомобилем, можно вызвать вертолет, который переместит вас буквально за несколько секунд. Огромный недостаток этого метода в том, что доставить вас он может только на одну из открытых баз, вот почему так важно разблокировать их как можно в большем количестве. Ну а если вы умудрились забрести в такие дебри, что поймать что-либо самодвижущееся вам ну никак не светит, а вертолет доставить в интересующий вас район не сможет, есть вариант попросить у Агентства сбросить вам какой-либо транспорт. Всего у Агентства четыре вида десантируемой техники: мотоцикл (а-ля "Санчез"), джип, некая моторная лодка, явно имеющая родственников из водных гонок "Формулы 1", и гидрокоптер, эдакий гибрид вертолета и лодки. Вся техника, кроме мотоцикла, оснащена двумя видами оружия: пулеметами и ракетами. Штурмовать поселки и гасиенды на джипе теперь одно удовольствие. Наследственное заболевание кроссплатформенности — автоприцел — позволяет не отпускать кнопку огня ни на секунду, стволы пулеметов сами находят цель, а ракеты в щепки разносят технику противника и баррикады. Тем более, коли по вам все же стреляют, страдает в первую очередь машина. Но даже если она загорелась, у вас будет достаточно времени, не спеша выйти из нее и, так же не спеша, удалиться.

Описывая всевозможные схватки с противостоящими силами, я как-то ни словом не упомянул об оружии. А просо потому, что говорить, по большому счету, не о чем. С одной стороны оружия вроде бы и много, а с другой — оно все какое-то одинаковое. Различаются, в основном, иконками при переборе нашего карманного арсенала. После пары-тройки боев подбираешь оптимальные для себя стволы, и больше ассортимент стрелкового оружия тебя не интересует. Особенно приятно, что умирающие противники старательно снабжают нас все новыми боекомплектами, кроме того, дома нас ждут нескончаемые ящики с ammunition и гранатами. Кстати, о гранатах: есть приятная возможность подрывать их прямо в полете, дав по летящей "лимонке" короткую очередь из любого оружия. Шикарный взрыв разметает всех находящихся в округе, но техника и баррикады в подобных случаях страдают чуть меньше. Вот что-что, а спецэффекты удались на славу. Натурально хочется постоянно что-то взрывать, ибо более красивого зрелища, чем взлетевший на воздух склад ГСМ, найти в игре сложно. Чадящие машины, фонтанчики земли и воды при попадании пули — будь это фильм, я, не задумываясь, дал бы постановщикам спецэффектов какой-либо приз.

Юрий Михайлов

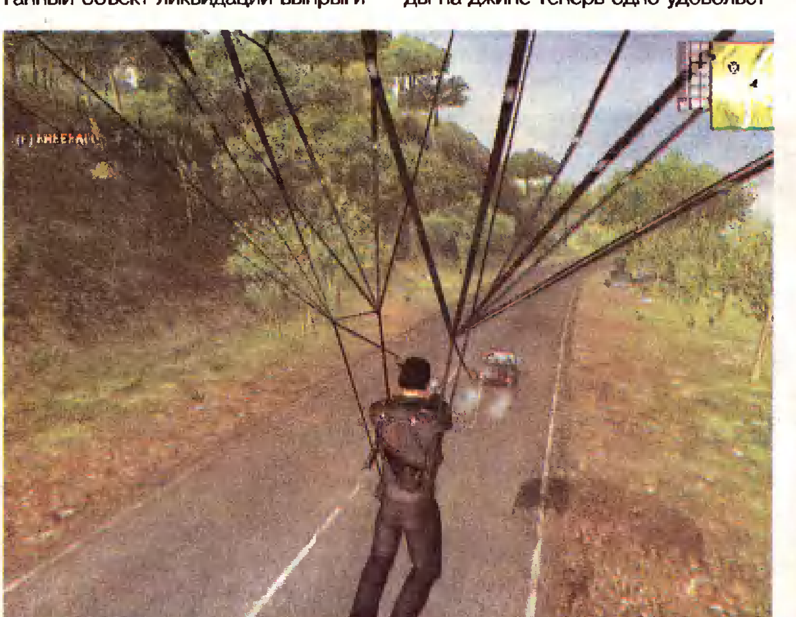
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by



Красотища какая, не правда ли?



Красиво бабахнуло! Жаль, что склады с горючим встречаются нечасто



Экзотический, но довольно забавный способ путешествия.

РАДОСТИ

Прекрасные пейзажи
Отличная оптимизация игры
Шикарные спецэффекты
Разнообразие способов перемещения по стране
Немаленький парк гражданской и военной техники

ГАДОСТИ

Серенький сюжет
Однообразие миссий
Невыразительные модели техники

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Неплохая игра для поклонников больших просторов, неограниченного перемещения и экшена со стрельбой и погонями. Главный недостаток — однообразие, но если вы не будете играть в Just Cause запоем, вполне вероятно, что она вам понравится, и вы проведете за ней немало приятных часов. В Just Cause есть то, что практически всегда отличает приставочные игры — огромное количество fun'a, а попросту бешеного драйва, когда за игрой вы не напрягаетесь, а, откинувшись на спинку стула, лихо расправляетесь с очередной сотней недругов. В конце концов, игра должна доставлять удовольствие, и Just Cause с этим великолепно справляется. Только очередной раз напомню — в больших количествах вредны даже лекарства...

ОБЗОР

Gothic 3

— Мы терпим поражение, мой король...

Пожилой мужчина, сидящий на троне, вздрогнул и посмотрел на говорившего, как будто впервые видел его. Последние дни правитель Миртаны почти перестал реагировать на новости с фронта — рассудок отказывался принимать происходящее. Орки! Эти зеленокожие появились неизвестно откуда и в мгновение ока наводнили леса. От их страшных боевых секир и арбалетов погибли пограничные гарнизоны, так и не сумев выстоять под страшным натиском первобытной ярости орочьих орд. Пугающая скорость завоевания Миртаны острым скальпелем бесстрастного хирурга вскрыла все проблемы страны: отсутствие должного уровня подготовки и дисциплины в войсках, возвышение кланов, снижение значения королевской власти... Но разве это сейчас важно? Об этом будет время подумать, если Миртана сможет сбросить с себя иго ненавистных завоевателей... Если сможет. Монарх давно не беспокоился о своей жизни, а вот ответственность за судьбы подданных давила на него страшным грузом последние трое суток, проведенные без сна. И что самое страшное, на этот раз не было видно выхода.

О великий Иннос! Не оставь нас без своей милости, подскажи выход! Вот уже третьи сутки лучшие маги королевства держат волшебный барьер, сквозь который не могут прорваться орки, но ведь силы колдунов не беспредельны! Зеленокожие воины расположились лагерем по периметру магического барьера и ждут... Хотя нет-нет, да и проверят — а может барьер ослаб? Твари! Чертовы отродья Белиара! Монарх коротко взглянул на напряженные лица генерала и верховного мага, но ничего нового в них не прочитал, только прежнее желание сражаться до конца. К сожалению, этого было мало! Правитель привычным усилием воли подавил ростки безысходности и обратил свой взор на восток.

Мог ли престарелый король знать, что там, куда он смотрит, не так давно причалил корабль с пятью отважными путешественниками: Мильтоном, Горном, Диего, Лестером и пятым приключенцем... Мог ли он понять, что испытали отважные друзья, когда увидели Миртану не цветущим краем, а выжженной пустыней с пожарищами на месте поселений и горами трупов на месте изумрудных лугов? И уж точно монарх не мог даже предположить, что в маленькой деревушке Ардеа встретятся два взгляда, пылающих взаимной ненавистью еще со времен Warcraft'а, что косматые брови орка взлетят вверх, когда в глазах зашедшего в поселение человека он прочтет не униженную покорность раба, а ясную незамутненную ненависть к завоевателям и жажду убийства.

Все началось со встречи этих взглядов.

— Посмотри на это!
— Все это я уже видел.
— Ты можешь больше никогда этого не увидеть!
(Из фильма "Основной инстинкт")

Жанр: RPG с элементами экшена
Разработчик: Piranha Bytes
Издатель: JoWood Productions
Издатель в СНГ: GFI / Руссобит-М
Количество дисков в оригинальной версии: 1 DVD
Похожие игры: Gothic 1,2; серия TES; Arx Fatalis; Dungeon Lords; Fable: The Lost Chapters
Минимальные системные требования: процессор Pentium III 1 GHz, оперативная память 512 MB RAM, видеокарта с 64 MB (GeForce4+), 3.5 Gb места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор Pentium III 2.5 GHz, оперативная память 1024 MB RAM, видеокарта 128 MB (GeForce FX5700/Radeon 9600), 5 Gb места на жестком диске

Первые впечатления всегда самые сильные. Особенно, если это касается игры, которую ждешь время вполне достаточное, чтобы иметь право требовать высокого качества проекта. Задумка создателей с первых секунд толкает нас в самое пекло битвы, где предстоит освободить деревушку Ардеа от оккупировавших ее орков. Признаться, помня вторую Готику и выдающиеся боевые искусства населявших ее орков, я несколько растерялся, видя перед собой десяток крайне недружелюбных могучих клыкастых воинов. Однако друзья смело ринулись в бой — не держаться же в стороне! Все оказалось куда проще, чем я думал: хаотичные клики стали приводить к существенному сокращению численности зеленокожих оккупантов. И если в пылу боя было не до размышлений, то после сражения, отерев казенный клинок от крови орков, я стал внимательней присматриваться к окружающему меня миру. И тут я испытал потрясение: гениальный и уникальный мир прошлых игр серии Готика умер. И началось все с недавнего сражения: от былого ловкого и тонкого по замыслу фехтования боевая система скатилась до уровня мясорубки банального экшена.

Не успев погоревать по поводу утраченного, я понял, что боевка — это еще цветочки. Поведение NPC — визитная карточка серии — сделалось непростительно примитивным и одноклеточным. В то время как серия TES в своем последнем детище существенно шагнула вперед в плане реалистичности действий NPC, ориентируясь на идеи второй Готики, Готика же третья на достижениях предшественниц поставила жирный крест. Анонсированный мощнейший ИИ на практике позволяет рядовому NPC выполнять одно-два тщательно прописанных несложных действия. Например, намертво приклеенный к лавочке крестьянин будет бесконечно пить бесконечную воду из кувшина, не в силах утолить прописанную скриптами жажду. Дома опустели, даже ночью в них никто не заходит (за редким исключением). Спать можно на любой кровати, это не вызовет негатива. Да что там спать! Неоднократно было проверено, что очистка сундуков честных граждан даже у них на глазах (!) не вызовет никакого желания у законных хозяев силовыми методами вернуть свое добро. На виду у стражи можно безнаказанно избить NPC, и если раньше это было редкостью, то отныне такая ситуация наблюдается сплошь и рядом. Но самый лучший перл — это отношение встречаемых персонажей к собственному избиению. У вас мало денег, а хочется выучить много нового? Какие вопросы! Подходим к учителю, получаем новые знания, избиваем его, забираем все заплаченные деньги и еще собственные предметы наставника, ждем, пока он очнется, снова мило разговариваем, просим нас обучить, избиваем... и так, пока пункты обучения не закончатся. Не волнуйтесь, любой учитель, добрая душа, даже не подумает на вас обидеться.





Однако на этом скорбный список минусов не закончится. Странно выглядит наш главный герой, таскающий на своем горбу столько оружия и амуниции, которого вполне бы хватило, чтобы вооружить стражу маленькой крепости. При этом он еще ухитряется совершать гигантские прыжки! Возможно, его бабушка в пору ветреной молодости подгуляла со Спайдерменом — кто знает? Удивляют стражники, которые, если их избить, обворовать до нитки и забрать все оружие, встают, невозмутимо из воздуха достают копье и продолжают нести вахту, и не думая звать на помощь или как-нибудь иначе наказать обидчика.

Посмешило отравление ядом гигантской осы, когда мои хелсы стали быстро стремиться к нулю и когда я приготовился видеть светлый лик Инноса, индикатор здоровья остановился непонятно почему на самом нуле. Смех пропал, когда аналогичное заражение ядом от клинка ассассина привело-таки в царство мертвых. Мало поводов для радости дает отсутствие возможности добить нокаутированного врага, правда, далеко не всякого, а только человекоподобного. Впрочем, последние платят взаимностью: люди всех мастей и орки стали пацифистами и ограничиваются материальным унижением избитого соперника, забирая его оружие и деньги.



Что-то кончается...
Что-то начинается.
(лейтмотив серии книг цикла "Ведьмак")

Да, к сожалению, в третьей Готике не нашли продолжения идеи предшествующих частей. Возможно, ситуация изменится аддонами и патчами, однако пока надо смириться с новыми реалиями. Но прошу вас, не стоит махать рукой на третью Готику. Дело в том, что колоссальные вышеперечисленные минусы компенсируются внушительным рядом более чем интересных нововведений.

Атрибуты героя не претерпели существенных изменений, однако к ним добавилась выносливость — очень любопытный показатель, определяющий количество блокированных вражеских атак и дистанцию, которую может пробежать наш герой. Кузнечное дело привычно, но ковка теперь выполняется по чертежам; изучение охоты традиционно предоставляет возможность снимать шкуры и когти с животных, а также возможность бесшумно подкрадываться, зажав Ctrl; адепты магических искусств будут обучаться у встречаемых волшебников тайному знанию, от которого зависят сила и уровень спеллов.

Тема магии — отдельный огромный плюс игры. Магия поделена на три школы, соответствующих божествам Инносу (магия доминирования), Белиару (призыва) и Аданосу (трансформации). Количество заклинаний существенно увеличилось и улучшилось как по визуальному эффекту, так и по разнообразию. Пожалуй, впервые внешне процесс спеллкастинга выглядит так, что просто захватывает дух. Тот же "огненный дождь", способный накрыть внушительную толпу, вызывает восхищение и не всегда цензурные междометия. Ничего более красивого мы пока не видели, и поколебать позиции третьей Готики в плане магии если будет кому-то под силу, то только Dark Messiah... В то же время, помимо традиционных боевых заклятий и призыва, появились спеллы усиления оружия, доминирования над человеком и животным, контроля над временем, путешествия астрального тела, телекинеза, превращения в животное, открытия замков, принудительного засыпания врага и контроль его мыслей... Само









собой, арсенал атакующих заклинаний заметно расширился. Правда, недоумение вызывает недостаток информации по спеллу, например, совершенно не ясен наносимый урон. Воины смогут улучшать навык владения мечом, дуалами, секирами, большим оружием, а также будут учиться пользоваться более мощными щитами и броней. Арбалеты — также прерогатива воинов, а вот луком смогут пользоваться только охотники. Правда, система наведения дистанционного оружия далека от совершенства, чем вызвала массу нареканий.

Достаточно интересно реализована алхимия: помимо традиционных зелий восстанавливающего и улучшающего действия, с ростом навыка мы сможем получать смеси для придания дополнительных боевых качеств стрелам и клинкам. Однако особенно хочется заметить мини-шедевр — реализацию воровства. Помимо взлома замков и срезания кошельков у простодушных NPC, воры смогут подкрасться сзади к жертве и оглушить ее или даже убить. Мастер-воры смогут к тому же снять все до нитки со спящего персонажа. Веселенькая перспектива?

Здесь живет Горыныч, ненасытный супостат...

Качество любой игры первостепенно определяет геймплей. Несмотря на то, что третья Готика будет иметь мало общего с первой и второй частями игры, геймплей оказался, на мой взгляд, лучшим во всей серии.

Множество корректировок сделали третью Готику куда более интересной: теперь врагов на карте тьма, они всегда готовы состязаться с вами в смертоносности. Появилась возможность менять уровень сложности по ходу самой игры, от него зависит здоровье и урон врагов. У магов праздник — наконец-то есть скилл, отвечающий за регенерацию маны без помощи сна и баночек! Однако самый интересный момент — изменение отношения к вам окружающих в зависимости от ваших действий. Сюжетная линия отсутствует в привычном смысле этого слова, вместо этого мы оказываемся в живом и динамично меняющемся мире, где только наши действия определят отношение к нам и принесут победу той или иной стороне. Учтите, выполнить квест можно в пользу любой из противоборствующих сторон, вне зависимости от того, кто выдал задание.

В игре присутствуют целых шесть группировок с разными задачами и амбициями: орки и повстанцы, охотники и друиды, кочевники пустыни и варвары севера. Перечисленные пары стойко ненавидят друг друга и предлагают огромное число квестов, приносящих деньги, опыт и изменение репутации (правда, в дневнике задания записаны в виде пересказа диалога, что очень неудобно). Постепенно имена врагов переходят от желтого цвета к красному, а их поведение по отношению к вам — от грубых замечаний до неприкрытой агрессии. Друзья, наоборот, помогают чем могут и даже присоединяются к вам. Но помощи от NPC немного, обещанный могучий ИИ продолжает спать, реальная польза — на партнеров отвлекаются враги, открывая спины.

Боевая система, пусть сильно измененная, все же оказывается практичнее старой — мы можем чередовать сильные удары с быстрыми короткими выпадами, причем процесс "наведения" на врагов существенно упрощен, но по-прежнему эффективен. Однако нельзя отступать, пятясь, это существенно снижает нашу маневренность. Удивляют враги: одних мы рубим в капусту без проблем (орки, люди), другие практически без шансов рвут нас (вараны, огры).

Непонятна ситуация с изучаемыми скиллами по использованию оружия: существенной разницы с изученным умением и без него не замечено.

Парад противоречий продолжается и в вопросах, касающихся графики. С одной стороны, остается в немом восхищении взирать на совершенные архитектурные сооружения городов, однако тут же впечатление испортит неудачно реализованный "эффект солнечного блика". Замечательные леса и пустыни испоганены метровыми пальмами алхимически ценных растений. Потрясающе красивая вблизи вода издали кажется мутной патокой. Эффект отличной лицевой анимации сводится на нет отсутствием такового у представителей безликой серой массы народа Миртаны. Если ко всему этому вспомнить, что ничуть не менее красивый Oblivion "бегал" при тех же аппаратных параметрах, при которых третья Готика идет с дикими тормозами, то становится совсем обидно.

Музыка удалась разработчикам не в пример лучше. Лес приветливо зашумит листвой, птички выведут свои замысловатые трели; море откликнется шумом прибоя, стая волков — тоскливым воем. Замечено соответствие музыкальной темы культуре местности, где находится главный герой: восточные мотивы аулов в песчаных дюнах сменяются классикой произведений крупных городов.

Данила "ВОЛКОЛАК"
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

РАДОСТИ

- **Нелинейность развития сюжета и выполнения квестов**
- **Определение отношения к герою в зависимости от его действий**
- **Потрясающие визуальные эффекты применения магии**
- **Великолепный выбор разнообразных мощных заклинаний**
- **Заметно увеличенный арсенал оружия**
- **Динамично развивающийся игровой мир**
- **Новая боевая система**
- **Огромное число новых и старых врагов**
- **Удобное управление**

ГАДОСТИ

- **Неоправданно высокие требования игры**
- **Длительный процесс загрузки игры**
- **Исключительная тупизна поведения NPC**
- **Отсутствие преемственности серии**
- **Бесполезность управляемых ИИ соратников**
- **Неудачная реализация стрельбы из лука/арбалета**
- **Отсутствие толкового журнала заданий и карты**
- **Многочисленные мелкие баги и глюки**

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Сложно сказать, удалась ли Gothic3. С одной стороны, фанатам будет тяжело ужиться с мыслью, что многое, что они привыкли видеть в серии, ушло безвозвратно. Однако мне думается, что горевать по былому геймеры будут недолго, поскольку их печаль растворится в ярком динамичном мире третьей Готики, мире ярких битв и потрясающего спеллкастинга. Признаюсь, мне не хотелось ставить оценку ниже девятки, но общий уровень технической незавершенности игрового проекта вынудил меня сделать это





НОВОСТИ ПРИСТАВОК

Шестому Suikoden — быть!

От Takahiro Saikymama, занимающегося серией Suikoden в Konami, стало известно о том, что разработка Suikoden VI уже началась. Он также сказал, что игра, возможно, будет иметь ссылки на предыдущие части серии.

Читерам придется раскошелиться

Electronic Art планирует продавать чит-коды к проектам под Xbox 360 через Xbox Live Market Place. И первой игрой, для которой станет возможно, приобретение сей продукции будет Tiger Woods'07, к которой в продаже появится 5 чит-кодов. Альтернативно игроки все еще смогут открывать дополнительные особенности, выполняя в игре определенные условия, не приобретая чит-кодов.

Доработанная Rogue Galaxy

Sony поведала миру подробности о US-версии PS2 RPG Rogue Galaxy от Level 5. Как заверяют представители компании, американская версия будет значительно доработана. В ней



появится дополнительная анимация, специальные движения персонажей, костюмы, оружие, новые уровни, миссии и скрытые элементы, которых не было в оригинале. В игру так же добавят 2000 новых диалогов, а видеоролики будут тщательнее обработаны, что повысит их качество. В целом объем работы над улучшениями игры практически сопоставим с полноценным дополнением, а не косметической правкой. Остается лишь дождаться Rogue Galaxy в обновленном варианте, которая должна появиться в январе 2007 года.



Мир GTA IV расширяется

Rockstar North открыла новые подробности относительно PS3 версии четвертого Grand Theft Auto. В ней появятся новые эксклюзивные локации. Скорее всего, этими зонами станут меньшие острова, которые будут связаны с основным миром GTA IV.

Поиграть в Football Manager на Wii не светит

Как заявила Sega's Sports Interactive Inc, ее известный хит на тему спортивного менеджмента из серии Football Manager не появится на консоли нового поколения от Nintendo. Виной тому, по словам разработчиков, отсутствие достаточной памяти у консоли, чтобы нормально представить игру. Однако, DS-версия вполне возможна, правда, в сильно урезанном варианте. Football Manager 2007 появится в Европе на Xbox 360 и PSP одновременно 24 ноября 2006 года.

Clover Studio закрывается

Capcom объявил о том, что вспомогательная Clover Studio будет расформирована к концу марта 2007 года. Это решение было принято после встречи Совета директоров. Clover Studio формировалась в свое время ведущими разработчиками Capcom, такими как Atasushi Inaba (Viewtiful Joe), Shinji Mikami (Biohazard, God Hand) и Hideki Kamiya (Devil May Cry).

Oblivion и на PS3

Bethesda Software рассказала, что известный RPG-хит The Elder Scrolls IV: Oblivion войдет в стартовую линейку американского запуска PlayStation 3, который, напомню, состоится уже в ноябре 2006. PSP-вариант этой игры выйдет весной 2007 года под названием The Elder Scrolls Travels: Oblivion.

Phantasy Stars возвращаются

Sega анонсировала переиздание культовой RPG-серии. Sega Ages 2500: Phantasy Star I, II, III & IV — под таким названием выйдет коллекционное издание игр из 8/16-bit-ной эры. Пока известно о его PS2 версии. Выход будет приурочен к празднованию 20-й годовщины серии Phantasy Star.

Окончание на стр. 19

ПРИСТАВКИ

Saints Row

Платформа: *Xbox 360*
Жанр: *GTA-like game*
Разработчик: *Volition Inc.*
Издатель: *THQ*
Похожие игры: *GTA 3, GTA Vice City, GTA San Andreas, True Crime*
Количество игроков: *1-12 через Xbox Live или System Link*
Сайт: *http://www.saintsrow.com/*

Джек Томпсон, пожары и прочие беды...

Для тех, кто не в курсе, мистер Томпсон — это тот самый "плохой дядя", который уже больше года пытается засудить самую крутую (по мнению определенной прослойки геймеров, упорно проводящих большую часть своего свободного времени за играми из серии Grand Theft Auto) компанию Rockstar, а заодно и их издателя Take Two Interactive. Страдает игродел, в частности, за скрытый в коде San Andreas режим игры под названием Hot Coffee и за гиперреалистичную Manhunt. Впрочем, для Rockstar Томпсон вовсе не единственное несчастье, свалившееся на голову за последний год. В начале 2006 в одном из офисов мега-конторы произошел пожар, который разрушил подчистую все помещение, благо, без человеческих жертв. Плюс ко всему, подарок преподнесло австралийское правительство (говорят, дурной пример заразителен): увидав в активных действиях Томпсона хороший способ хоть как-то напомнить о себе мировому сообществу, оно запретило продажи GTA, впрочем, как и еще нескольких игр, на зеленом континенте. Вслед за Австралией последовала аналогичная реакция из Греции, а позже и Германия стала вводить цензуру, причем не только на жестокие игры.

Тем не менее, лавры GTA, как и деньги, собираемые этой серией, не дают покоя гораздо большему количеству людей, чем горстке беспокойных государственных деятелей. Вот и несколько одряхлевшая компания-издатель THQ решила выпустить GTA-клон от студии Volition Inc., успевший заявить о себе ужасным The Punisher, а также недурственным FPS Red Faction 2. Какая это по счету попытка конкурентов — уже трудно вспомнить, однако получившаяся игра впервые достойна встать в один ряд с великой предшественницей.

"Теперь я Gangsta, деда" — пиратский перевод Get Rich or Die Tryin'

Попробуем разобраться, чем же новоявленный хит отличается от того же San Andreas и что может противопоставить отработанной годами схеме.

Начнем с сюжета: как и принято в подобных продуктах, он довольно бесхитростен и, что характерно именно для Saints Row, просто высосан из пальца. Наш главный герой, любитель авторитетно молчать на протяжении почти всех игровых роликов, становится случайным свидетелем разборки между тремя бандами. Шагает наш "браток" по темному двору и видит трех парней из банды Vice Kings, пытающихся закрасить вражеское граффити; тут же к ним подходит бригада из банды Rollerz, что нарисовали упомянутое произведение настенной живописи. Естественно, начинается разборка — кто-то получает битой по голове, кто-то — краской из баллончика в лицо. В самый разгар разборки подъезжают и представители третьей банды — латиносы, очень похожие на членов семьи Монтекки из фильма "Ромео+Джульетта". Местные монтекки расстреливают всех оставшихся в живых, однако, увлекшись стрельбой, врезаются в стену на своем красном лоу райдере.

Наш альтер-эго оказывается на асфальте (видимо, он предусмотрительно залег во время перестрелки), а какой-то гангста тычет в него пушкой. Как раз вовремя появляется главарь банды Saints с соратниками и, естественно, спасает главгероя. Оказывается, что наш герой и местный крестный отец, довольно нелепо одетый негр с крестом на шее, знакомы. Главарь, звать которого Джулис, быстренько вербует в банду нашего подопечного — и тут уже начинается сама игра.





SOCOM Meets GTA — трейлер 25 to life

Фактически, игровой процесс Saint Row — это углубленная и расширенная модель трехмерной GTA. Самая важная составляющая геймплея — это стрельба, безостановочный шутинг на протяжении всех миссий и между ними. Хрестоматийное "выхожу один я на дорогу" превращается в стихийное бедствие районного масштаба, достаточно иметь в руках хотя бы узи. Здесь машины тоже любят подрываться от очереди в капот, но нигде мы не видели таких красочных взрывов и таких эффектных, словно постановочных, кульбитов в воздухе прямо над нашей головой. Закончились боеприпасы — отправляемся в магазин, разумеется, не за покупками. Ограбления из GTA отдыхают — теперь можно забрать наличные не только из кассы, но и из сейфа в задней комнате, который вскрывается последовательными движениями аналогового грибка. Как именно нужно им манипулировать, подсказывает игра, и, если ошибиться, тут же включается сирена. С подобными мини-играми встречаешься на каждом шагу, и очень радует, что разработчики не выбрали путь их слепого копирования, а подошли к делу со своими идеями.

Конечно же, основную часть времени в Saints Row мы выполняем миссии, накапливаем деньги и опыт, расширяем территорию родной банды и ставим на колени врагов. К счастью, среди заданий нет ничего вроде "вывихни все пальцы и разбомби игрушечным вертолетиком все, что придумали садисты-разработчики" или "разбей мышку о стену, но успей за десять секунд на вон тот взлетающий самолет". Господа из Volition не пошли по пути искусственного увеличения продолжительности игры, а потому прохождение SR доставляет только положительные эмоции и нервы не портит.

Удовольствия от прохождения, да и просто от безумств на улицах мирного города добавляет давно зарекомендовавший себя физический движок Havoc. Вот где он смог развернуться в полную силу — на улицах города, охваченного войной банд, когда за взрывом следует еще больший взрыв, люди гибнут сотнями, попадая под пули и вылетая через лобовое стекло, а автомобилям предначертано закончить свою недолгую жизнь от шальной пули в бензобак, искореженными, без дверей и с оторвавшейся крышей. Кстати, этой самой крышей очень любит накрывать нерасторопных игроков, потому будьте осторожны, занимаясь автомобильным дестроем.

"Не приземлись на мой Porsche!" — Be Cool

Для любого негра, выходца из беднейшего квартала в городе, проживающего сейчас в самых дорогих отелях по всей Америке, одной из самых главных ценностей в жизни является вовсе не его девонширское поместье с квадратной площадью в полтора гектара и вовсе не стенка с платиновыми дисками за тот или иной сингл. Главное для него — любимая тачка, белый мерседес, казавшийся когда-то недостижимым словно сказочный единорог. Вот и в городе Still Water каждый начинающий гангста просто обязан подыскать себе колеса по душе, а также затюнинговать их по своему желанию, благо специальных мастерских в городе хватает.

Сперва стоит сказать, что в SR разновидностей автомобилей гораздо больше, чем в любой из виденных на сегодняшний день GTA-подобных игр. Плюс ко всему, все виды автомобилей до боли, а не какими-то призрачными чертами, напоминают свои реальные прототипы. Каждый день большинство этих творений инженерной мысли мы видим на улицах своего города. Итак, по дорогам Saints Row колесят вездесущие гольфы, жуки, короллы и прочие мазды образца прошлого десятилетия, присутствуют и машины поновее, вроде аналогов бумеров (аж трех видов), мерседесов и лексусов. Также попадаются продукты спортивного автопрома — эдакие помеси ламборджини и феррари. Но самое экзотичное транспортное средство в игре — это, наверное, хаммер-лимузин (за все 25 часов игры мы его видели один-единственный раз).

Правильно рассудив, что одним разнообразием моделей автомобилей жив не будешь, разработчики решили, что многие авто, особенно из богатых кварталов, будут ездить уже "прокачанными", то есть со спойлерами, затемненными окнами и 19-дюймовыми колесами на борту. Специально для привередливых игроков были созданы и специальные конторы, занимающиеся хранением и тюнингом автомобилей. Прокачивать и изменять в тачке можно практически все, вплоть до цвета дверных ручек(!).

Respect is everything, или Как заработать деньги в большом городе

Думаем, многие уже видели х/ф про тяжкую судьбу рэпера 50 Cent'а в начале его карьеры. Так вот, в нем прозвучала довольно убедительная фраза, что главное в "нашем деле" — это, конечно же, респект, то бишь уважение. Возможно, руководствуясь сей мудростью, господа из Volition Inc. решили, что никакой человек, каким бы богатым и вооруженным он ни был и сколько бы он до этого сюжетных миссий ни прошел, не сможет получить следующую, пока не заработает достаточно респекта. А заработать его можно, только принимая участие в различных activities, коих в Still Water (город, где происходит действие Saints Row) великое множество. Видов этих activities, или, говоря по-нашему, занятий, в игре около десятка.

Кроме уже упоминавшегося ограбления магазина, существуют такие виды activities, как сопровождение наркоторговца во время его работы, отслеживание и убийство определенного человека, угон автомобилей, аж два вида гонок (стрит-рейсинг и гонки на выживание), одалживание денег и так далее. Следует также отметить, что в преддверии первой миссии каждой activity вам покажут сюжетный ролик с довольно колоритными персонажами, которые вам эти работы и будут предоставлять. Одним из наиболее зрелищных заданий является activity под названием Mayhem. Вам выдают нелимитированный боезапас нескольких видов оружия и отправляют в определенный район, в котором вы должны нанести урона на оговоренную сумму, при этом бонусные деньги вам будут начисляться за разрушение, например, автомобилей типа купе и при использовании дробовика. Данный режим наиболее полно показывает возможности Havoc'а, а также является одной из самых веселых работенок.

Оригинальной работой является занятие под незатейливым названием Insurance (страхование). Темнокожий врач похожий на доктора Дулиттла с милой улыбкой на лице предлагает вам выйти на улицу и немного себя покалечить (попасть под машину, например). Не совсем ясно, зачем ему это нужно — то ли для ухода от налогов и скрытия доходов, или же он хочет, чтобы человек, сбивший вас, заплатил за причиненный вашему бессмертному телу ущерб...

Онлайновые разборки

Главное отличие Saints Row от соперников — встроенный мультиплейер. Сразу же стоит отметить, что буквально за месяц игра вырвалась в лидирующие позиции на Xbox Live, и это неспроста. Дело вовсе не в том, что всем хочется поиграть в "San Andreas по Интернет" и пострелять таких же "плохих парней", покататься вчетвером на тачке (к тому же все это уже стало доступно благодаря усилиям команды энтузиастов, создавших multiplayer-мод для последней GTA на PC). Скорее такая популярность Saints Row вызвана тем, что в игре присутствует некоторая экономическая составляющая. И на этом остановимся поподробнее.

Впервые попав в меню мультиплейера, вы заводите себе местный аккаунт и выбираете внешность вашего протеже (как и в сингл-плейере). За участие в матчах вам будут начисляться деньги, а их количество будет зависеть от занятого вами места и других достижений. На деньги вы сможете покупать себе новые шмотки, брюлики и прочую дребедень, а также наносить татуировки. Все это приводит к тому, что даже на ранних этапах одинаковых персонажей в мультиплейере вы вряд ли встретите. Также в сетевой игре существует некоторое подобие кланов: можно создать свой клан или же присоединиться к уже существующему. Специ-









ально для кланов существуют Co-op миссии разных уровней сложности, которые нужно проходить, естественно, в компании.

Впрочем, все вышеперечисленное — скорее придаток к добротному мультиплейеру с просто ураганным шутинг-геймплеем, похожим на игровой процесс 25 to life. Засим, перейдем к описанию самих мультиплейерных режимов игры. Их всего 6: Gangsta Brawl, Team Gangsta Brawl, Big Ass Chains, Team Big Ass Chains, Blinged Out Ride, Protect the Pimp.

Режим Gangsta Brawl является местной вариацией известного всем deathmatch, а его командная версия, соответственно, аналог team deathmatch.

Самым интересным и оригинальным является Big Ass Chains режим. У каждого участника матча есть по Big Ass цепочке (так авторы игры называют цепи из драгоценных металлов с бриллиантами, болтающиеся у рэпперов разных мастей на шее). Так вот, после убийства одного из участников соревнования с него, убитого, сваливается его цепь, которую вы должны подобрать и отнести в указанное место на карте. Это место зовется в игре ломбардом и может появляться в разных частях карты на 2 минуты (по стандартным правилам). За сдачу цепей в ломбард вам начисляются очки. На себе одновременно вы можете таскать неограниченное количество этих цепочек. Естественно, ежели пристрелить игрока, на котором надето, например, 3 цепи, то из него вылетит 4 сверкающих гангста-атрибута (три чужих цепи, и одна — покойника).

Режим Blinged Out Ride придется по душе поклонникам программы Pimp My Ride, правда, конечно же, никакого X-Zibit'a, Lil'a John'a или Fat Joe в игре и в помине нет. Этот режим командный, у каждой команды есть гараж, в котором стоит проржавевший лоу райдер. В этот гараж могут зайти только члены команды-владельца гаража, так что угнать его из-под носа у зазевавшегося охранника не получится. Есть также два гаража, специализирующихся на "прокачке" автомобиля, однако бесплатно тачку вам никто тюнинговать не собирается. Для того, чтобы заработать деньги на тюнинг, вы можете убивать членов вражеской команды и подбирать выпадающие из них банкноты (по 100 долларов за труп) или же подобрать забытую кемто на карте Big Ass цепь (она одна для обеих команд) и довезти ее до ломбарда. За это вы получите аж 300 у.е сразу. Когда у вашей команды достаточно денег на прокачку машины, вы должны доставить ее в мастерскую, где вашу тачку повысят до второго уровня. Максимальный уровень машины — четвертый. По достижении четвертого уровня вы можете отвезти ваш лоу райдер в специальное место на карте на "представление его публике". На той площадке вы должны продержаться минуту. Если же вашу машину взорвут, то она окажется вновь в гараже, причем с более низким уровнем. Также выиграть матч можно по окончании времени, но только если ваш автомобиль выше уровнем, чем тачка другой команды.

Protect the Pimp — самый неудачный мультиплейерный режим. Сильно напоминает режим VIP из всем известного Counter Strike. Есть две команды. В распоряжении одной из них имеется Pimp, т.е. сутенер, которого необходимо доставить из точки А в точку Б. Стоит ли говорить, что вторая команда должна этого не допустить. Однако сам Пимп тоже не лыком шит и обладает не дюжей силой! Впрочем, этот режим, наверное, самый скучный из всех представленных, ибо если вас убиют, то вы будете летать spectator'ом за спиной живых однокомандников до окончания раунда и вспоминать годы, бесцельно проведенные за CS.

Местные красоты

Поскольку Saint Row вышла эксклюзивно на Xbox 360, ее графика не страдает благосклонностью к низким мощностям приставок предыдущего поколения. Движок Saints Row вряд ли выжимает и половину мощности консоли, но все же картинка приятна глазу и изобилует такими фишками, как шейдеры, бамп, эффекты смазывания, реальные тени и отражения в воде. Сильно радует дальность прорисовки как статичных объектов, вроде домов да деревьев, так и снующих машин и людей.

В сценах особо глобальных столкновений и взрывов количество кадров в секунду может падать. В первую очередь такая ситуация характерна для тех, кто играет в режимах high definition, т.е. в 720p или в 1080i (на фоне ситуации с тормозами становятся еще более непонятны обещания Microsoft ввести поддержку максимального разрешения в 1080p с грядущим XBL-апдейтом). В целом, если сравнивать с прочими проектами на Xbox 360, графическая составляющая в игре не настолько впечатляющая, но по прямому конкуренту — GTA San Andreas она даст очков двести вперед.

Чем еще гордятся разработчики, так это моделями людей. Прощайте, рубленые топором тела и страшненькие физиономии NPC и главного героя. Правда, большого разнообразия лиц среди мирного (и не очень) населения Saints Row не наблюдается, зато для создания главного героя нам выделен мощный инструмент выбора внешности a la Sims 2 или же Oblivion. Теперь, чтобы быть настоящим gangsta, вовсе необязательно быть чернокожим — среди заложенных общих видов внешности есть и белые, и арабы, и даже кавказцы. Вылепить похожего на себя гангстера не так сложно, но гораздо веселее создать лысую перекаченную гориллу из русских бандитских сериалов и в таком обличье дать понять компьютерным америкосам, кто в городе настоящий хозяин.

The sounds of the streets

Озвучка и музыкальное оформление в игре достойны отдельного упоминания. Актеры постарались на славу — ощущаешь себя в настоящем бандитском городе, где латиносы и нигеры борются за жизненное пространство. Благодаря озвучке главных персонажей и неплохой режиссерской работе игровые ролики оставляют отличное впечатление, причем мастерски озвучены даже самые небольшие по значению видеовставки.

Кроме аутентичных голосов, атмосферу игры создает и шедевральный саундтрек. Количество только рэпкомпозиций в нем зашкаливает за полсотни, а ведь еще есть и классика, и рок. Правда, известных команд среди авторов музыкального оформления не очень много, но берут они не именем, а качеством.

Конечно, сразу все музыкальное богатство нам в руки не отдают, и музыкальные треки, как и опыт, и gamer score, приходится зарабатывать в процессе прохождения Saints Row. В частности, большинство композиций можно приобрести в музыкальном магазине, несколько штук откроются по мере продвижения по сюжету, а некоторые и вовсе будут скачаны с Xbox Live. Стоит также отметить, что музыку можно слушать не только в автомобиле, но и гуляя по городу пешком, ибо наш главный герой всегда с собой таскает MP3-плеер.

Vovan Wave
ZiGGy LiNk

РАДОСТИ

- **Интересный и щадящий нервы геймплей**
- **Nextgen-графика и физика**
- **Осмысленный мультиплейер**

ГАДОСТИ

- **Относительно маленький город**
- **Часты разнообразные баги да глюки**
- **Протормаживания в High Definition**

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Наконец-то у серии GTA появился адекватный соперник, у которого есть все: и графика, и физика, и интересный геймплей, и мультиплейер, — чтобы побороться с Великим Автоугонщиком. Да, остается непонятным, почему разработчики не включили в игру ни одного мотоцикла и велосипеда, при том что количество автомобилей в ней гораздо выше, чем в той же San Andreas. Очень не хватает уже полюбившейся фанатам GTA системы скиллов. Да и вообще, Saints Row, несколько легче SA... но ведь это, в принципе, не так уж плохо. В конце концов, подобные игры должны запускаться ради удовольствия и веселья. А веселить и доставлять удовольствие у Saints Row получается замечательно





Начало на стр. 17

Контроллер ChillStream для Sony PlayStation 3

Новый контроллер Logitech ChillStream для игровой консоли PlayStation 3 оснастили системой охлаждения с вентилятором, решающим проблему потных ладошек. 40 мм-ый вентилятор выдает 104 $см^3$ воздуха каждую минуту и при этом почти не шумит. Воздух поступает прямо к пальцам из трех узких отверстий с каждой стороны контроллера. Система подачи воздуха имеет три режима: сильный, слабый и выключенный. ChillStream выпускается в двух вариантах — серебряный металлик и глянцевый черный — с металлизированными отверстиями подачи воздуха. Для большего комфорта контроллер оснащен резиновыми держателями, что незаменимо во время активной игры.

С новой консолью будет совместима как часть выпускающихся ныне контроллеров, так и некоторые другие продукты, например, рулевое колесо Driving Force Pro с усиленной обратной связью и углом поворота 900 градусов для любителей рейсинга. Также с PlayStation 3 будут совместимы и USB-наушники Logitech.

В США, Японии и Азии ChillStream появится в ноябре вместе с новой игровой консолью.

И снова в Звездный Путь

Bethesda Softworks вновь запустила линейку игр по очень популярному ранее фильму Star Trek. Теперь это будет целый ряд симуляторов боевых действий космических кораблей. И вновь боевые корабли Федерации столкнутся со своими извечными противниками: Romulans и Klingons.

Игры будут пересекаться с оригинальным сюжетом таких известных эпизодов, как: "The Next Generation", "Deep Space Nine", "Voyager", и "Enterprise". Кроме того, озвучивать роли были приглашены многие из тех актеров, которые играли в самом фильме. Первый релиз уже состоялся 24 октября — вышел в свет Star Trek: Tactical Assault на PlayStation Portable и Nintendo DS. А 7 ноября Star Trek: Legacy порадует владельцев Xbox 360 и PC. Напомню, что немногим ранее вышел и Star Trek: Encounters на PS2.

Новые возможности для Gran Turismo HD

Стало известно о дополнительных возможностях, которые появятся в версии Gran Turismo HD для PS3. Этой информацией поделился Kazunori Yamauchi. По его словам, игра получит улучшенную модель повреждений, которую можно будет дополнительно загрузить в игру, возможность загрузки более сильных AI противников, новые трассы и прочие приятные мелочи. В будущем игроки смогут создавать свои турниры и общаться в чате.

Симулятор MMORPG на PS2

Ушла на золото .hack//G.U.vol.1// Rebirth — это игра про игру, которая имеет последствия в реальном мире. На сей раз нам предстоит принять на себя роль Haseo, который погружается в цифровое царство, известное как "The World". Объявленная как "оффлайн MMORPG", игра заставит погрузиться в мир онлайн-РПГ, которая затрагивает реальность Haseo.

Вице-президент Namco Bandai по локализациям сказал: "Rebirth — это симулятор MMORPG, хотя сама игра не поддерживает и не требует интернет-соединения. Однако искусственный интеллект обладает большим количеством возможностей и действует как реальные игроки в MMORPG".

К моменту выхода газеты игра уже должна появиться в продаже.

Обмен ударами

Оригинальный симулятор электрогитары Guitar Hero, первая часть которого стала эксклюзивом для платформы PlayStation 2, имел большой успех в плане продаж.

Согласитесь, обычный джойстик японской консоли в данном случае неуместен, поэтому как нельзя кстати пришелся контроллер от калифорнийской компании The Ant Commandos. Печально, но оказалось, что последние не имеют лицензии на производство данного аксессуара, что не преминули напомнить разработчики игры из Red Octane — они подали в суд иск на зарвавшихся американцев.

Однако "муравьи" оказались не из робкого десятка: во-первых, напомнили Red Octane, что те сами в свое время промышляли нелегальными джойстиками для Dance Dance Revolution (проект Konami), и, во-вторых, дали ход ответному иску против компаний Activision и Appliance Company, которые незаконно копировали манипулятор у Topway Electrical, права на который находятся в их руках. Суды пока что только приступают к "разбору полетов", но мы уже точно можем сказать, что обмен ударами получился достойный.



Gran Turismo HD

КИНО

Никто не знает про секс

Жанр: молодежная комедия
Режиссер: Алексей Гордеев
В ролях: Николай Мачульский, Аврора, Мария Гончар, Кирилл Канахин, Максим Коновалов, Анастасия Задорожная, Елена Яковлева, Анатолий Кузнецов, Михаил Ефремов, Александр Баширов

Российские режиссеры неоднократно пытались снять свою молодежную комедию а-ля "Американский Пирог", однако зачастую такие фильмы либо пополняли ряды шаблонных комедий, либо все действие скатывалось к бандитским разборкам. Но на этот раз молодой кинорежиссер Алексей Гордеев в своем детище сумел грамотно совместить две важных составляющих любой комедии: простой, но в то же время интересный сюжет и удачные, пусть и несколько смелые, шутки.

Сценарист, к его чести, не стал копировать сюжеты американских комедий в стиле "четверо друзей решили сделать это до выпускного", а предложил нам более близкий по менталитету сценарий.

Главный герой Егор всю жизнь прожил в тайге и ни разу не видел женщин. Ясное дело, что когда в тайгу для съемки своей передачи приезжает ви-джей молодежного канала МуТВ Ангелина (Аврора), интерес у него к противоположному полу появляется очень быстро. Недолго думая, собрал он свои нехитрые вещички — и направил стопы в столицу, дабы жениться на Ангелине и познать неведомое.

Попав в Москву, парень в одночасье оказался в совсем новой для него цивилизации, коей правит тот самый Секс. Остальное в сюжете базируется на двух ситуациях: неприспособленности Егора к жизни в городе и его поисках человека, который бы наконец-то толково ему объяснил: что же все-таки это такое — секс?

Старая гвардия в лицах Яковлевой, Ефремова, Баширова и Кузнецова хорошо выдержала испытание новым для них жанром. Хотя Елену Яковлеву трудно назвать дебютанткой в фильмах с эротической составляющей — у нее за плечами главная роль в "Интердевочке", весьма, кстати, смелом фильме для времен, когда в "Советском Союзе секса не было". Остальные актеры тоже не подвели и играли на уровне. Для молодой актрисы Марии Гончар роль в фильме была дебютом в кинематографе, и, что замечательно, — удачным.

Одна из особенностей фильма — преподнесение шуток над такой пикантной темой, как секс, без пошлости и развязности. Именно так: юмор в фильме раскованный, но не развязный, за что ставим ему жирный плюс.

Добротный юмор, хорошая игра актеров, свеженький сюжет — что еще надо для удачной комедии?

Оценка: 7

Евгений "Johnny" Тимошенко





Меченосец

Жанр: триллер, фантастика
Режиссер: Филипп Янковский
В ролях: Артем Ткаченко, Чулпан Хаматова, Леонид Громов, Алексей Жарков, Алексей Горбунов, Татьяна Лютаева
Продолжительность: 1 час 50 мин

Для Филиппа Янковского фильм "Меченосец" — дебют в большом кино. До этого сын известного актера Олега Янковского занимался только клипами: наснимал около 150 штук. По-видимому, Сергея Сельянова, продюсера этого проекта, клипмейкерство Филиппа убедило в том, что он способен снять серьезную многобюджетную картину. И, как оказалось, Янковский-младший не разочаровал своей работой.

Главный герой картины Саша (Артем Ткаченко) еще в детстве обнаружил в себе нечеловеческие способности. Он обладает идеально острым мечом, вылезающим из ладони, практически полной неуязвимостью. Наш герой ненавидит несправедливость к себе и своим близким — он борется с ней. Ему сложно жить в этом мире: он хочет наконец-то найти покой и пытается избавиться от меча, отрезав себе кисть руки. Но ни трамвай, ни топор ничего не могут сделать с этим божьим даром или, наоборот, проклятьем. Надеждой на спокойствие стала любовь в лице героини Чулпан Хаматовой, у которой так же все ужасно в личной и неличной жизни.

В "Меченосце" почти нет диалогов, и это не недостаток картины — это смелый ход сценаристов и режиссера. В фильме про глубокие чувства, про любовь, про добро и зло многословие не нужно. И Филипп Янковский даже за это заслуживает комплиментов. Он заставляет зрителя смотреть кино, а не слушать длинные, бесконечные речи героев. Операторская работа также поражает. В фильме — удивительные пейзажи, а Петербург предстал перед нами в нетипичном виде: нам не демонстрируют красоты Невской набережной, дворцовых площадей и других культурных и исторических объектов Северной столицы России, а показывают настоящий, живописный, насыщенный город со своими реалиями и недостатками.

"Меченосец" — скорее всего, кино не для массового зрителя. Поклонники спецэффектов а-ля "Дневной дозор" будут, безусловно, расстроены. Создатели этого фантастического триллера не ставили перед собой цель продемонстрировать все достижения современных компьютерных технологий. Спецэффекты в фильме есть, но они отходят на второй план. На первом — игра актеров. Артем Ткаченко, наверное, после "Меченосца" "обречен" на популярность в российском кино.

Фильм, пожалуй, получился немного неоднозначным. Может быть, в картине много крови, жестокости и любовь на этом фоне выглядит ненастоящей, но режиссер все сделал правильно, и — на мой взгляд — новый российский блокбастер имеет все шансы стать культовой картиной.

Оценка: 9

Олег Кептюха

Образец два

Название в оригинале: Subject two
Жанр: триллер
Режиссер: Филипп Чайдел
В ролях: Кристиан Оливер, Дин Степлтон
Продолжительность: 95 минут

"Образец два" можно сравнить с бриллиантом, запрятанным глубоко в грязи: чтобы добраться до него, нужно порядком перепачкаться, но результат стоит того. Так и здесь: "Образец два" не выходил в широкий прокат, а сразу отправился на видео, и, для того чтобы случайно на него наткнуться, поклоннику киноискусства наверняка придется прежде перерыть целую гору низкопробных поделок, но в итоге старания будут вознаграждены сторицей.

В двух словах о сюжете. Молодой человек по имени Адам, студент, соглашается принять участие в загадочных экспериментах доктора Этана. Адам считает, что эти исследования могут дать ему интересный материал и широкое поле для применения на практике теоретических наработок.

Можете себе представить степень удивления Адама, когда, приехав в уединенный дом профессора, запрятанный высоко в горах, он узнает, что будет не исследователем, а исследуемым (и называть его отныне будут "Образец два").

А цель экспериментов доктора Этана — изучение смерти и поиск способов победить ее. Но для того чтобы понять смерть, необходимо как минимум ее увидеть...

В этом фильме превосходно все: медленно текущее повествование, изумительно красивые горные пейзажи (особенно удались короткие, очень яркие "вспышки" воспоминаний). Несмотря на то, что "Образец два" я условно определил как триллер, эта картина скорее трагична, чем страшна. Здесь нет ни положительных, ни отрицательных героев, есть просто люди, каждый из которых в определенный момент может вызвать у зрителя жалость, а в следующую секунду — гнев.

Заснеженные леса, на фоне которых разворачивается действие, еще больше подчеркивают трагизм человека, пытающегося играть в бога. Одинокие темные фигурки на фоне огромного белого пространства совсем не воспринимаются богами — скорее это муравьи, обнаглевшие настолько, что решили бросить вызов силам, которых им и понять-то не суждено, не то что одолеть. И даже если после серии трагичных опытов с бесконечным умерщвлением/оживлением нужный результат — бессмертие — наконец, достигнут, даже тогда смерть находит способ обмануть своих противников, рассмеяться им в лицо. "Вы хотели бессмертия — так получите". Но, оказывается, вместе со страхом смерти уходит и нечто очень ценное, без чего немыслима сама жизнь. А темные фигурки-муравьи все продолжают свои, уже даже им самим не нужные эксперименты. Потому что, если машина запущена, — она должна работать.

Оценка: 8

AlexS





Хоттабыч

Жанр: Кинофантазия / Комедия / Сказка
Режиссер: Петр Точилин
Актеры: Мариус Ямпольскис, Владимир Толоконников, Марк Гейхман, Лива Круминя, Юлия Паранова, Мила Липнер, Григорий Скряпкин, Иван Губанов, Александр Овчинников, Юрий Думчев, Константин Спасский, Ростислав Крохин, Борис Щербаков
Длительность: 1 час 30 мин.

Когда-то в древние времена с изобретением колеса жизнь наших предков круто изменилась, и даже, можно сказать, начала двигаться быстрее. Стали преодолимыми невероятные по тем меркам расстояния, подъемными — огромные тяжести, быстрыми те процессы, на которые ранее уходило много времени. Но этого человечеству показалось мало, и люди изобрели транзистор. Потом процессор. Потом компьютер. И, наконец, всемирную электронную сеть... И вот расстояния между континентами сократились до адреса в окошке браузера, размеры стали измеряться мегабайтами, а скорости — мегабайтами в секунду. В Интернете можно все. Знакомиться и общаться, зарабатывать деньги и нарушать закон, учиться, заниматься ерундой и даже... влюбиться в бота!

О чем этот фильм? Наверное, как и все произведения киноиндустрии, о жизни. О жизни современной молодежи, проводящей большую часть своего времени за компьютером. Более или менее профессионально они это делают, не расстаются с ним с пеленок или увидели только вчера — не так важно, почти каждый сможет узнать себя в том или ином повороте сюжета. О чем еще? Ну конечно, о любви. Куда же без нее...

Небольшое количество спецэффектов и отсутствие среди исполнителей ролей наиболее популярных киноактеров некоторым покажется недостатком, но, с другой стороны, это делает фильм похожим на съемки любительской видеокамерой самых настоящих событий из жизни самых настоящих людей, когда все случается не по задуманному режиссером сценарию, а по воле случая.

Легкая комедия прекрасно подходит для отдыха. Да, там нет глубоких идей, тьмы мудрых мыслей и великих истин, зато много доброго и даже не плоского юмора. И можно до хрипоты доказывать, что вареные овощи и каша гораздо полезнее, но иногда так хочется вредных чипсов и колы.

Оценка: 5

Если оценивать фильм как представителя мировой киноиндустрии, то, конечно, он не заслуживает высокой оценки. Однако в своей "весовой категории" он совсем не плох. Возможно, понравится любителям волшебных историй с хорошим концом, в которых все вечные вопросы человечества решаются легко и с юмором. Но если вы желаете посмотреть фильм для духовного обогащения или просвещения — тогда вам стоит выбрать другое кино.

Евгения <Reddy> Вермилина

КИНО

Сделка с дьяволом

Название в оригинале: *The Covenant*
Жанр: *молодежный мистический триллер*
Режиссер: *Ренни Харлин*
В ролях: *Стивен Стрэйт, Себастьян Стэн, Тоби Хемингуэй, Чейс Кроуфорд, Тэйлор Китш, Мэтт Остин, Ларри Дэй, Джессика Лукас, Лора Рэмси*
Продолжительность: *1 час 35 минут*

Хороший триллер — редкое событие; если здесь добавить еще слово "молодежный", то вероятность того, что зритель увидит нечто стоящее, снижается почти до нуля. The Covenant же, для начала, поднял свой предпремьерный авторитет весомыми именами собственных создателей, и только потом шагнул в народ. Полным стереотипности и заурядности.

И того и другого оказалось немерено, настолько, что стоило лишь отсмотреть несколько минут, чтобы предугадать абсолютно все повороты так называемого сюжета. Для фильма это самое страшное — когда важнейшая его составляющая зрителю безразлична. В самом деле, что нового в истории, начинающейся так: жили не тужили четверо "особенных", хранили страшную тайну, пока не пришел позабытый ими пятый — конечно, отрицательный персонаж, и, конечно, желающий одного — власти... Просто сама неординарность, хоть на премию "Оскар" выставляй в номинации "Лучший сценарий"! И никого уже не удивишь, что главным злодеем окажется новичок, что в конце все стрелки будут переведены в сторону мелодрам, а главный герой преодолеет себя, окажется подлинным героем, спасет возлюбленную и метким супер-пупер-ударом сокрушит врага. Далее занавес — традиционный хэппи-энд, сдобренный традиционным обломом "я еще вернусь, деточки!". Без спойлеров не обошлось, но в этом весь storyline, как ни прискорбно заявлять.

Сама сюжетная идея, от которой рукой подать до такого убожества, как "Зачарованные", подошла бы, скорее, как раз одному из многочисленных телевизионных сериалов для подростков, но никак не для полуторачасового фильма, в котором нормальные, развернутые сцены можно пересчитать по пальцам. Все оставшиеся кадры и мимолетные сценки — никуда не годная требуха, без коей, по большому счету, можно было свободно обойтись: на акценты и концовку фильма это не повлияло бы.

Наиболее близок по духу этому недотриллеру широко известный сериал "Баффи". Уродцы-вампиры, демоны, оборотни, ведьмы и другие представители обширного зоопарка ужасов в наш фильмец не попали, но готичной депрессивной атмосферы в нем вдоволь. Схожесть с "Другим миром" проскальзывает тут и там, вызывая отнюдь не ахи-вздохи, а ностальгию по неплохому "вампирскому" боевичку. Нагло повторяющиеся фишки камеры, знакомые фильтры в обработке пленки, наконец, вся та же выпяченная, кричащая готичность, разбросанная, как некий мусор, где попало. Прибавьте к этому без меры расставленные спецэффекты — и получится настоящий молодежный "блокбастер", именно тот, о котором сейчас говорим. И сюжет больше не нужен, главное — огня, фан-сервиса, еще огня, хлопушек и "че-нить готишного" для саундтрэка финальной битвы!

Оценка: 4,5
Вердикт: Шаблонность и бесцеремонное "заимствование" во всем — от сюжета до работы костюмеров и декораторов — не могут оцениваться даже термином "нормально".

Берлинский Gosha





Лифт

Жанр: *Мистика / Триллер*
Режиссер: *Всеволод Плоткин*
Актеры: *Игорь Верник, Ольга Родионова, Даниил Спиваковский, Наталья Рычкова, Сергей Горобченко, Георгий Мартиросян, Олег Марусев, Екатерина Зинченко*
Озвучка: *синхронный русский*
Длительность: *88 минут*

Обычно в многоэтажных зданиях предусмотрены лифты. И хотя они порой ломаются, застревают между этажами и даже падают вниз, никто и не думает отказываться от столь комфортного блага цивилизации и ходить пешком. Так случилось и на этот раз. Лифт чинно спускался, постепенно подбирая пассажиров на этажах, как и положено порядочному лифту, и ничего, кроме зловещей музыки, не предвещало беды, как и положено в порядочном триллере. И вот дверь за последним желающим спуститься закрывается, и лифт начинает движение вниз. Идет время, тикают часы, и счет уже на десятки минут, а первого этажа все нет и нет... Что это? Наказание за грехи? Кошмарный сон? Бред?

Честно говоря, я склоняюсь к последнему варианту, иначе описать этот фильм сложно. Сюжет — вялая попытка постепенно открыть глаза зрителю на истинное положение дел — выглядит скомкано.

Герои с самого начала похожи на нервных душевнобольных, хотя таковыми, по идее, им положено стать только к концу. Актеры явно переигрывают, отчего становится смешно, и мистический триллер оборачивается дешевым фарсом. А поскольку обычно в триллерах финал становится апогеем, так случилось и на этот раз. Развязка стала апогеем бессмысленности.

Однообразность декораций, вероятно, предполагала вызвать у зрителя чувство нагнетающейся обстановки, но почему-то вышло так, что вызывает только скуку. То же и со спецэффектами, неизвестно по какой причине, одинаковыми — вид лифтовой шахты, углубляющейся в бесконечность — на протяжении всего фильма.

Оценка 2. Вывод: Смотреть абсолютно нечего. Даже если вам неимоверно скучно и вы не знаете, чем себя занять, лучше уж просто лечь поспать. И даже если приснится бессмыслица, не поддающаяся определению, — вы немногое потеряете.

Евгения <Reddy> Вирмилина

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

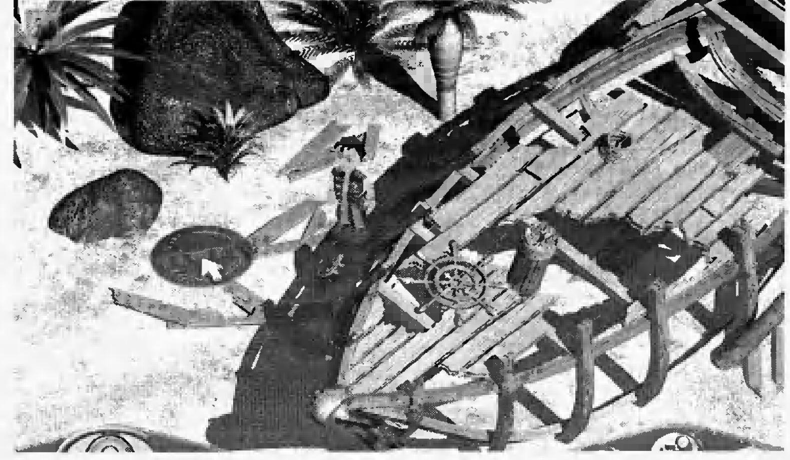
Great Journey. Mr. Penguins Letter

Жанр: *Adventure*
Разработчик: *Rebelmind*
Издатель: *Meridian4*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 CD*
Минимальные системные требования: *Windows 95, 98 SE, ME, 2000 или XP, процессор Pentium 400 Ghz, оперативная память 64 MB, DirectX-совместимая видео карта с 16 MB памяти, DirectX-совместимая звуковая карта, клавиатура, мышь*

Сегодня мы отправляемся в путешествие! От этих слов загорятся глаза любого ребенка. Ведь путешествие — это всегда новые места, интересные знакомства, захватывающие приключения. На этот раз мы отправляемся в Африку. Но нам не придется делать прививки от экзотических болезней, покупать билет на самолет, приспосабливаться к часовым поясам и акклиматизироваться. Потому что мы будем путешествовать вместе с компьютерной игрой Great Journey. Mr. Penguins Letter.

Давно известно, что путешественники, попавшие в беду в открытом океане, отправляют послание, запечатанное в бутылку, с надеждой, что кто-нибудь найдет его и отправится на помощь. Так случилось и в этот раз — Тони и Энни, главные герои большого приключения, находят бутылку, которую принесло к берегу приливом. Кажется, у кого-то неприятности? Поспешим же на помощь вместе с компьютерными смельчаками!

Сама игра Great Journey. Mr. Penguins Letter представляет собой несколько мини-игр в разных стилях, объединенных общей сюжетной линией. Здесь есть и элементы квеста, и аркады, и логические головоломки — каждый найдет себе по душе. Где-то





нужна ловкость и скорость, где-то внимание и реакция, в ином месте — смекалка и находчивость. Смена видов деятельности направлена на переключение внимания, снижения напряженности и позволяет юному геймеру избежать быстрого утомления.

Русская версия игры выполнена с некоторыми недочетами. Самым крупным из них является перевод только видимого текста (писем, всплывающих подсказок и т.д.). Слышимый текст, произносимый персонажами во время игры, а также подсказки и сюжетные связки так и остались на английском. Возможно, это каким-то образом подстегнет в ребенке тягу к языкам, но для русскоязычной компьютерной игры это явный минус, на котором, впрочем, погрешности перевода не заканчиваются: неправильно употребленные род, падеж, число встречаются довольно часто.

Игровая графика качественно выполнена в мультяшном стиле. Радуют глаз многочисленные анимированные детали, среди которых спрятаны как ключевые предметы, необходимые в игре, так и просто декоративные элементы. На абсолютную реалистичность изображения не претендуют, как, впрочем, и в любой игре с подобным стилем графического оформления. Однако прорисовка деталей выполнена достаточно четко, чтобы можно было отличить пальму от кактуса, и при этом довольно симпатично. При наведении на предмет всплывает подсказка с его названием и, в некоторых случаях, с описанием того, как можно найденную вещь применить (и не только в игре, но и в реальности). Причем некоторые возможности обычных и повседневных вещей достаточно занимательны.

В игре имеется смена вида "сверху" на мониторе на вид "сбоку" и наоборот, в зависимости от того, как будет удобнее в той или иной игровой ситуации или мини-игре. Основные сюжеты и связующие мультики мы можем наблюдать в первом варианте, большинство же мини-игр представлены на плоскости.

Звуковое сопровождение, как уже указано выше, подкачало ввиду отсутствия перевода в русской версии игры. В английской же версии озвучка выполнена неплохо. Проработаны различные голоса персонажей, а также их интонации, тембр и эмоциональная окраска. Музыка подобрана в соответствии с сюжетными моментами, ненавязчива и не отвлекает от основного действия.

Производители не заявляют возраст, на который рассчитана игра. Попробуем разобраться. Сразу понятно, что детям до 5-6 лет не справиться с большинством заданий, требующих реакции и хорошо развитой моторики кисти. Что же касается логических заданий, то среди них есть и совсем элементарные, и те, над которыми придется задуматься даже тем, кто уже окончил младшие классы. Каких-либо агрессивных, пессимистичных и прочих негативных моментов, способных быть неадекватно восприняты младшим школьником, также замечено не было. Суммируя все это, можно смело делать вывод, что для детей с семилетнего возраста эта игра подходит вполне. Верхний же ограничитель возраста ставить не будем, потому как даже "солидный" и многоопытный любитель квестов и приключений не без удовольствия потратит денек-другой на прохождение очередного их представителя, коим является Great Journey.

Приятным сюрпризом для общительных станет многопользовательский режим, дающий возможность пуститься в путешествие вместе с друзьями, при этом имеется возможность переключаться между двумя героями, которые будут помогать друг другу в сложных ситуациях.

Оценка: 6
Игра имеет свои плюсы и минусы, как впрочем, и любая другая. Неплохой сюжет, качественная, хоть и стандартная для данного жанра, графика, несколько омрачаются погрешностями перевода и несбалансированными по сложности заданиями. Игра рассчитана на детей среднего школьного возраста в качестве отдыха после уроков. Впрочем, даже если желающие расслабиться несколько старше, они вполне могут найти в ней свое незамысловатое очарование.

Евгения <Reddy> Вирмилина

ПРОХОЖДЕНИЕ

The Elder Scrolls 4: Oblivion. Прохождение

Солдаты Бессрочной Службы Сиродиила

Конечно, квесты воинской гильдии далеко не так оригинальны, как квесты "Темного Братства" или Гильдии Воров, — простой, рутинный хэк'н'слэш. Хотя, что еще для счастья надо? Ничего? Тогда вперед — на мины! Вступить в Гильдию Воинов можно в трех городах, поговорив с Виленой Донтон в Корроле, Аззаном в Анвиле или Бурзом ГроКхашем в Чейдинхоле. Вилена задания вам не даст (рангом не вышел), а просто отправит к одному из двух других товарищей. На ваш выбор, конечно.

1. The Desolate Mine

"Вот вам первое заданье — в 3.15, возле бани..." (В.Высоцкий — "Пародия на плохой детектив")

Нет, разумеется, никакой бани (кроме кровавой, хе-хе) данное задание не подразумевает. Поговорите с орком Бурзом ГроКхашем в Чейдинхоле на тему "контракт". Пробурчав нечто вроде "Кого только в гильдию воинов сейчас не берут", орк выдаст вам задание. Банальное до крайности. "Вот-те, мил человек, оружие, отнеси-ка его в шахту, там трое воинов без него скучают" (интересно, это так модно, охранять золотые шахты без оружия?). Мда... Что ж делать?

Идем к шахте, благо ее местоположение заботливо помечено на карте. У входа вас встретит местная дружина (Женщина-редгард Риенна, по совместительству главная, эльф Элидор и орк Браг-гро-брос.) Редгардша возьмет у вас лук, эльфу лучше вручить меч, а орку молот. (Можно и наоборот. Они, правда, будут не очень довольны, но нам-то что?) Кто догадается, что мы будем делать дальше? Правильно, проводить "зачистку местности". (Аккуратно, в шахте минимум две ловушки-растяжки! Одна — падающая сверху булава, другая — штабель бревен.). Зачищаем шахту по принципу "всех убью — один останусь" (ну и охранников, собственно, трогать тоже не надо) и идем в гильдию за зарплатой и повышением. В ответ на наш запрос о следующем контракте орк нас пошлет.... далеко... аж в Анвил, к другому квестодателю Аззану (И что у них за предрассудок — "Ранг не тот, квеста не дам...."? Ну да ладно).

2. A Rat Problem

"Мы жывем пад зямлею, мы — пацукі ды мышы...." (NRM — "Песьня падземных жыхароў")

Аззана в Гильдии найти не так-то просто. Он забрался аж на третий этаж и оккупировал целый кабинет. Его первое задание: у старой данмерши Арвены Тэлас какие-то проблемы с крысами в подвале. Какие именно, Аззан не скажет. "Информация по прибытии на место".

Идем домой к Арвене. Нда, ей давно пора навестить Сиродиильский аналог местечка "Новинки". Крыс мы должны не истребить, а наоборот защитить! ("А ля-ля-ля, я сошла с ума... Какая досада!"). Спускаемся в подвал, убиваем горного льва, который нагло "мышкует" на чужой территории. Возвращаемся к Арвене. Она попросит найти местного охотника Пинариуса Инвентиуса (данный субъект шатается по улицам города либо где-то за воротами. На высоких уровнях одет в эбонитовую броню. Нехило все-таки живут простые Сиродиильские охотники!). Пинариус сильно удивится тому, что в городе появились львы, и предложит пойти поискать их логово. (Кстати, если вы найдете львиный прайд раньше, чем охотник, можете спокойно их перебить, львы возражать не станут. В прямом смысле. Наверно, триггер не сработает). Если вы думаете, что квест окончен, то рано радуетесь. Когда вы вернетесь к Арвене, надеясь на вознаграждение, вас круто обломают. "Ты думаешь, что убил всех львов? Да? Тогда откуда еще один в моем подвале?" Истеричка, что с нее возьмешь? Снова идем в подвал и убиваем еще одного льва. На этот раз последнего.

Но квест на этом не заканчивается! Теперь Арвена подозревает в саботаже аргонианку Квил-Вив! (Хотя та действительно ведет себя странно. Перемещается по городу в режиме "скрытности".) И, как окажется, не без оснований. Арвена попросит проследить за Квил-Вив. Можно честно ходить за ящеркой целый день. А можно поступить проще. Спрятаться на заднем дворе дома Арвен. Вскоре придет аргонианка и подкинет к дырке в стене кусок мяса. Выскакиваем из засады и устраиваем ей допрос. "Львы? Какие львы? Я только хотела выманить этих ужасных крыс на улицу, чтобы стража их убила. Не рассказывай про меня Арвене". Здесь у вас два варианта. Первый — сдать аргонианку и получить деньги за контракт и плюс пару пунктов к навыку "Speechcraft". Второй — отмазать аргонианку, получить деньги от Арвен и тренера акробатики в лице Квил.

3. The Unfortunate Shopkeeper

"В комнату вошли трое мужчин. Увидев их, корчмарь принялся быстрее протирать кубки. Женщина с младенцем пододвинулась ближе к дремлющему мужу, разбудила его тычком локтя. Аллегатт подтянул к себе табурет, на котором лежали его пояс и корд. Мужчины подошли к стойке, быстрыми оценивающими взглядами окинули гостей. Шли они медленно, позвякивая шпорами и оружием". (А. Сапковский — "Час Презрения")

Следующее задание от Аззана. Норберт Лельс, хозяин магазинчика "Lelle's Quality Merchandise", что в доках Анвиля, жалуется на ночные кражи. Отправляемся туда. (Кстати, опечатка на магазинной вывеске является своего рода "пасхалкой", а не багом. Об этом вам расскажет сам Норберт). Оказывается, что воры приходят по ночам. Возрадуйся же, великий герой! Нынче тебе суждено занять почетную должность ночного сторожа! Норберт будет ждать вас в соседней гостинице. Пленных не брать. Ну что ж, ждем ночи. Налетчиков трое, так что бой лучше вести, стоя на лестнице (она узкая, противники будут подходить по одному, что существенно облегчит вам задачу). Воры вооружены холодным оружием. Наибольшую опасность представляет противник с клейморой. Отправив всех в "верхнюю тундру", идем к Норберту за деньгами. Он будет очень удивлен, когда узнает, что все воры когда-то работали у него в лавке. "Подумать только, а ведь я даже иногда доверял им открывать по утрам магазин!".

4. Unfinished Business

"А вокруг — мертвые с косами стоят... И тишина..." (х/ф "Неуловимые мстители")

Аззан скажет, что вас хотела видеть сама Вилена Донтон. Отправляемся в Коррол. Вилена передаст вас с рук на руки Модрину Орвейну. Отныне он — ваш босс, и вот первое задание от Модрина.

Босмер Маглир провалил некое важное задание, порученное гильдией, и вам предстоит отправится в Скинград, чтобы выяснить причины провала. Маглир коротает свое время в таверне "West Weald Inn". "Провалил задание? Да пусть они сами туда лезут за такие деньги! У меня семья, дети... Я еще жить хочу". Маглир должен был вернуть журнал Бренуса Астиса. А там, понимаете ли, — нежить. Мда... Придется идти доставать журнал самому. Он лежит в "Fallen Rock Cave" на самом дне. Пещера кишит нежитью, так что без серебряного либо зачарованного оружия туда лучше не ходить. Забираем журнал и возвращаемся к Модрину Орвейну. Можно "обелить" Маглира, сказав, что это он добыл журнал. А можно и не врать, а честно признаться, что все делали своими руками.

5. Drunk and Disorderly

*"Усе гэта пачалось даўно...
Усе людзі у сьвеце пьюць віно...
А некаторыя з людзей ужываюць тое, што мацней..." (А. Памідораў — "Дзень без гарэлкі")*

И снова мы "мальчик (как вариант — девочка) на побегушках" у Модрина. По оперативным данным, трое членов Гильдии беспредельничают в Лейавине. Это бросает тень на честь гильдии. А кто пойдет усмирять буянов? Кроме нашего героя некому... В Лейавине три доблестных члена гильдии, а теперь просто пьяных дебошира, коротают время в "Five Claws Lodge". Действительно, мебель разворочена, трактирщица-аргонианка шипит "Кто за это заплатит?" и все в таком духе. На требование прекратить безобразие вашего героя пошлют. "А что делать-то? Работы нет, денег нет, заняться нечем. Знаешь что, раз уж гильдия тебя прислала, поищи-ка нам работенку. Желательно высокооплачиваемую" За информацией о работе далеко ходить не надо. Трактирщица предложит поискать контракты у Маргарт, местного алхимика.

И действительно, Маргарт нужны рога минотавра и зубы огра. Добыть их сама не может (возраст не тот), поэтому три дуболома из гильдии как раз сгодятся для такого дела. Вот только есть один небольшой нюанс: чтобы завоевать доверие Маргарт и получить работу для гильдии, нужно принести ей пять порций эктоплазмы (падает с привидений, продается у алхимиков). Будем искать. Отдав Маргарт эктоплазму, получаем контракты для Лейавинских дебоширов, сообщаем им об этом и возвращаемся к Модрину с чистой совестью.

6. Amelion's Debt

*"— Как всегда, — сказал он, принимая кошель из дрожащих рук солтыса.
— Я для вас жизнью рискую ради паршивых денег, а вы тем временем подбираетесь к моим вещичкам. Никогда, пропади вы пропадом, не изменитесь". (А. Сапковский — "Меч Предназначения")*

Задание от орка из Чейдинхола. Некая Бьен Амелион, жительница деревушки "Water Edge", должна заплатить долг своего отца (около 1000 монет). Чтобы это сделать, ей придется заложить в ломбард фамильные ценности — кирасу и меч ее деда. Есть только одна проблема, доспехи лежат в семейной гробнице, густо населенной нежитью. Собственно, для этого ей и понадобился волонтер из Гильдии Воинов. У этого квеста два варианта решения. Первый — честно сходить за доспехами (скелеты, ловушки — обычный набор). Второй — просто дать Бьен 1000 септимов. И сходить за доспехами уже для личного пользования (кроме кирасы и меча, в пещере можно собрать полный комплект, если хорошо поискать).

7. Den of Thieves

"Я зрэшты магу параіць адно. Схавацца ў бульбу ці легчы на дно" (NRM — "Хавайся ў бульбу")

Задание от Аззана. У старого норда Ньюхайма украли его любимую флягу. Больше Аззан, по доброй традиции, ничего не знает. Придется поискать самого Ньюхайма (бродит в доках Анвиля) Воры ошиваются где-то близ Анвила (в пещере "Hrota Cave"). Это задание вам придется выполнять вместе с Маглиром (правда, пользы от него немного). В пещере около десятка босмеров (в основном лучники). Обычная зачистка местности. Фляга лежит на одной из бочек.

8. The Master's Son

*"5 лет — Мама знает все!
14 лет — Так, мама знает не все...
20 лет — Боже, да мама ничего не знает!
30 лет — Надо было слушать маму..." (Анекдот)*

Модрин всерьез обеспокоен воспитанием сына Вилены Донтон, Вирануса. Ему кажется, что Вилена носится с ним, как с писаной торбой, что совсем не способствует воспитанию достойного воина. Вам предстоит взять его с собой на задание втайне от матери.

Вирануса можно найти в доме главы гильдии. На вопрос "Может, скажем маме?" можно ответить нечто в духе "Ты что, с ума сошел?" или "Потом, сюрприз будет". Наше задание — найти кого-то в пещере "Nonwyll Cavern". Нда... Перед этой пещерой неплохо было бы поставить знак "Осторожно, тролли!" Драться довольно тяжело, врагов много (тролли, огры, минотавры). Хорошо, что за Вирану-сом следить не надо, он бессмертен. Перебив живность в пещере, мы найдем тело того самого неудачливого посланника. Рядом с ним валяется щит компании Блэквуд (злостных конкурентов Гильдии Воинов). Подберите щит и возвращайтесь к Модрину.

9. More Unfinished Business

*"— Вот тебе, Шарик, фоторужье. Будешь зверей фотографировать и фотографии в разные журналы посылать!
— Правильно, где платят больше!" (м/ф "Каникулы в Простоквашино")*

Опять этот чертов Маглир! Взял задание — и концы в воду. Будем искать... Модрин скажет, что он где-то в Бравиле. Идем туда. Опаньки, какой неприятный сюрприз! Маглир предал гильдию и записался в Блэквуд. "А ты, верная собачка гильдии, можешь сделать работу за меня". Клиент Гильдии — Ариэри из Бравильской Гильдии Магов. Ей нужно 10 порций чешуи импа. Самый простой способ их найти — посетить пещеру, которую вам пометят на карте. Пройтись по ней, забивая импов и подбирая с их тел чешуйки. Собственно, вот и все.

10. Azani Blackheart

"— Это вжжж неспроста!" (м/ф "Винни-Пух")

Так. Модрин что-то задумал. Но в гильдии он разговаривать опасается. "Зайди ко мне домой вечерком, тогда скажу". Гм, похоже, данмер решил вывести компанию Блэквуд на чистую воду. "Давно это было. Наш заказчик попросил вернуть артефакт, украденный редгардом Азани. Я вошел туда с 20 рекрутами. Среди них был и старший сын Вилены Донтон. Назад вышло только шестеро, сын Вилены остался там навечно. А потом туда вошла шайка Блэквудских наемников и вынесла артефакт. Странно, тебе не кажется?". Модрейн назначит следующую встречу в Лейавинской Гильдии Воинов. Оттуда вам придется отправиться в эльфийские руины "Агрепа" для поиска улик. В этих руинах врагов нет, только ловушки (плита, которая подбрасывает героя к шипам на потолке.) "Так я и думал! Никаких следов боя!" — скажет Модрейн. "А не навестить ли нам соседние руины?". А в соседних руинах вас ждут довольно тяжелые бои с множеством бандитов, магов, лучников. В конце путешествия предстоит схватка с самим Азани, это высокоуровневый редгард в эльфийской броне с зачарованной клейморой. Не забудьте подобрать с трупа Азани кольцо.

11. The Fugitives

"— Таким образом, возникло преступное сообщество, именуемое в простонародье шайкой..." (х/ф "Место встречи изменить нельзя")

Задание от Бурза ГроКхаша. Из Бравильской тюрьмы сбежало четверо головорезов. Приказ — живыми не брать. Прячутся они в пещере "Bloodmayne Cave", об этом можно узнать от любого стражника в Бравиле. "Если что, я тебе этого не говорил", стражник называется...

Ничего особо сложного. В пещере есть своеобразная ловушка (груда бревен), от которой можно уйти обычным стрейфом.

12. The Wandering Scholar

*"— Куда идем мы, Пятачки?
— На мясокомбинат!" (Анекдот)*

Задание от Аззана. Заказчик — эльфийка-ученая. Она хочет найти даэдрическое святилище в пещере "Brittlerock Cave", а для охраны ей нужен кто-нибудь из гильдии. В этом задании нет ничего необычного, кроме того, что отдавать команды эльфийке вы не сможете. Проще всего после входа в пещеру не разговаривать с эльфийкой, а сначала очистить пещеру (нижний уровень очищать необязательно). После этого подходим к эльфийке и провожаем ее до святилища.

13. Trolls of Forsaken Mine

"All dead... all dead...." (Queen)

Это уже становится традицией... Модрин отправил группу в шахту, группа пропала. Вся. Хуже всего то, что с ними был Виранус Донтон. Нас отправят проверить, что случилось с группой. Идем в "Forsaken Mine". Гм... В общем, все умерли. Зачистите пещеру от оставшихся троллей, подберите с тела Вирануса дневник. В разгар боя в шахту ворвались наемники Блэквуда и начали резать всех без разбора. Погибли все, кроме Вирануса. "Я слышу, как приближаются тролли. Прости, мама...". Возвращаемся к Модрину. Судя по всему, ничего хорошего ждать не следует...

14. The Nobles Daughter

"А какие шансы у Цири? Даже воспитанная на Юге, даже по-эльфьему, даже такой гром-бабой, как Львица Калантэ, эта малышка по-прежнему была и остается княжной. Нежная кожа, изящное сложение, легкий костяк... Это девочка! Кого вы намерены из нее сотворить? Ведьмака?" (А. Сапковский — "Кровь Эльфов")

Задание от Бурза ГроКхаша. У (только не смейтесь!) благородного орочьего лорда Ругдумпфа пропала дочь, прекрасная (рано смеяться!) леди Рогбат Ругдумпф. Лорд подозревает, что ее украли. Отправляемся к особняку лорда. "Пожалуйста, найди мою дочь! Она столь благовоспитанна и беззащитна (вы еще держитесь?), что ее мог украсть кто угодно! Но я подозреваю, что это были огры". Действительно, "благородная леди" стоит неподалеку от особняка, в окружении трех огров. Как обычно, огров — к праотцам, орчиху — вернуть отцу. В награду за это лорд Ругдумпф подарит вам свой двуручник.

15. Mystery at Harlum's Watch

"Троллики — это не только ценный кошелек, но и три-чотыры цэнтнэры высококачественного граниту!" ("Алая Книга Западных Приколов")

Еще одно задание от Бурза ГроКхаша. В деревне "Harlum's Watch", что близ Чейдинхола, участились пропажи людей. Разбираться, как всегда, предстоит гильдии. Идем в деревню и разговариваем с данмершей Драраной Тэлас.

квестов Гильдии Воинов

"В окрестностях пещеры "Swampy Cave" появились странные огоньки. Крестьяне пошли за ними и пропали". Идем к указанной пещере и убиваем стайку обычных "вилл-о-зе-висп". Но куда пропали крестьяне? Ведь болотные огоньки почти что безобидны... Ответ, а точнее свору мохнатых злых троллей, мы найдем в пещере. Как и кости неудачливых крестьян. Зачищаем пещеру (она большая, двухуровневая) от троллей, чтобы впредь неповадно было.

16. Stone of St. Alessia

"Вот только умыкнули они нательный крест, цены немалой..." (х/ф "Место встречи изменить нельзя")

Задание от Аззана. На этот раз нелегкая судьба воина занесет вас в Бруму. Там из местной церкви пропала реликвия — камень святой Алессии. О подробностях кражи вам расскажет священник Циррок. Он же скажет, что воров было четверо или пятеро, и они убежали из города по восточной дороге. Отправляемся в погоню.

На одном из поворотов горной тропинки вас будет ждать один из грабителей. "На нас напали огры, отобрали камень и убили всех, кроме меня. Огры пошли в руины "Sedor". Если тебе нужен камень, иди туда. А я завязал с кражами...". В развалинах довольно много огров, камень лежит на одной из колонн, которая ярко освещена.

17. Information Gathering

"Бить или не бить? Шекспир по-русски". (Анекдот)

Хотя Модрина и выгнали из Гильдии, успокаиваться он не собирается. Чтобы разделаться с Блэквудом раз и навсегда, нужна информация. А где ее взять? Будем брать "языка".

Орвейн предложит захватить аргонианина Аджума Каджина. Эта ящерка вместе со своими телохранителями обитает в "Glademist Cave". Чтобы взять в плен Аджума, придется перебить его охрану. В принципе, логично. Правда, они сильные воины, и перед походом в пещеру неплохо бы запастись зельями и заклятьями, восстанавливающими здоровье (хотя какой воин ходит на задание без лечебных средств?). Аджума нужно отвести в дом к Модрину. Вытянуть из него информацию можно двумя путями — подкупом или битьем (мне больше нравится второй вариант. Зачем тратить свои деньги зря?). Аджум ответит на два первых вопроса "Нас больше 100", "А наш лидер — Ризикар". О секрете их успеха Аджум рассказывать откажется, совершив ритуальное самосожжение.

18. Infiltration

"— Не умничай. Глотни. Легче поймешь.
— А что это?
— "Белая Чайка".
— Что?
— Легкое снадобье, — улыбнулся Эскель, — для приятных сновидений.
— Черт возьми! Ведьмачий галлюциноген! Так вот почему у вас вечерами блестят глаза!" (А. Сапковский — "Кровь Эльфов")

Мда... Сведений у нас немного. Орвейн скажет, что единственный вариант узнать побольше — присоединиться к Блэквуду. Естественно, шпионить будет наш герой, так как Модрина знает каждая собака. Идем в Лейавин. "Надо же, какие люди из Гильдии Воинов приходят к нам!" Вашего героя с радостью примут в ряды Блэквуда и отправят в подвал к другим новичкам. Вам предстоит очистить от гоблинов деревню "Water Edge". Но перед тем как вы туда отправитесь, нужно выпить сок дерева Хист, который вам даст аргонианин Житум-Зи. Выпив Хист, вы сразу окажетесь в деревне. Странно, гоблины без оружия и не сопротивляются... Наемники перебьют всех на улице и пошлют вас проверить дома. Как только вы убьете последнего гоблина, вы окажетесь в доме Модрина. "Рассолу хочешь? Доброе утро. Тебя вчера подобрали на улице в Лейавине и принесли сюда. Чего-чего? Убивали гоблинов в деревне "Water Edge"? А ну, бегом туда! Узнай, что было на самом деле". В деревне вас ждет печальное зрелище. Находясь под действием Хиста, вы убили всех жителей деревни. В живых остался только отец той самой Бьен Амелион. "Это не гоблины. Это были бандиты. Но за что?".

19. The Hist

"— Дваццаць шэсць, дакладывайце...
— Блакіравалі і рассякli...
— Начынайце зачыстку..."
(NRM — "25, 26, 27")

Зачистка деревни была последней каплей в чаше терпения Модрина. Он выносит приговор — перебить Блэквуд, дерево Хист — уничтожить. Идем в Лейавин. Прямо с порога на вас нападет хаджит и другие наемники этой компании. Убиваем всех, с тела хаджита снимаем ключ от комнаты Житум-Зи, идем к нему, с его тела берем ключ от комнаты Ризикара, а уже с его хладного трупа забираем ключ от подвала. В подвале нас ждут два аргонианских мага и собственно дерево Хист. Убиваем магов, берем со стола две ржавые трубы и заклиниваем с их помощью зубчатые колеса на аппаратах возле дерева Хист. Оно гибнет в огне. Выходим из подвала. Ба! Какая встреча! Маглир! Убиваем предателя-босмера и идем сдавать квест к Модрину. Он предложит доложить об этом Вилене Донтон, которая сделает вас Гилдмастером, а Модрина Орвейна — вашим заместителем.

Примечания к прохождению:

Если вас выгонят из гильдии, вернуться можно будет только за 20 медвежьих шкур. Добывать их долго и нудно (попробуйте найти 20 медведей), поэтому лучше не нарываться на неприятности.

После того как вас назначат Гилдмастером, вы сможете каждый месяц забирать деньги из сундука Мастера в Гильдии Воинов Коррола, на третьем этаже.

Александр "drapeznik" Новосельцев

КОДЫ

Bad Day L.A.

В главном меню введите один из нижеприведенных чит-кодов:

Gwb — читы вкл/выкл.
[CTRL] + Terror — неуязвимость.
[CTRL] + Jihad — бесконечные патроны.
[CTRL] + Wmd — все оружие.
[CTRL] + Bali — открыть все уровни.

Gothic 3

Откройте файл ge3.in (в папке Ini каталога игры) Блокнотом. Измените строку:

[Game]
TestMode=false
на:
[Game]
TestMode=true

Сохраните. Запустите игру. Во время игры вызовите консоль клавишей [~] (тильда) и вводите коды:

God — Режим бога.
Invisibility — Невидимость.
Teach all — Обучение все скиллам.
Kill — Убить цель.
Give — Получить указанный предмет.
Spawn — Породить указанный предмет/создание.
Give gold x — Получить x золота (не работает с патчем).
Give money x — Получить x денег (не работает с патчем).
idkfa — Получить все.
Help — Показать команды.
fullhealth — Здоровье.
give Cat_Armor — Вся защита.
give Cat_Weapon — Все оружие.
give Cat_Artefact — Все артефакты.
control — Контроль над героем.
watch — Контроль над камерой.

Company of Heroes

Во время игры нажмите на [CTRL]+[SHIFT]+[~] или [CTRL]+[SHIFT]+[@] для вызова консоли, введите код. Нажмите еще раз [CTRL]+[SHIFT]+[~] для выхода из консоли.

FOW_Toggle — "Туман войны" вкл./выкл.
ee_bigheadmode(1) — Режим большеголовых, вкл.
ee_bigheadmode(0) — Режим большеголовых, выкл.

LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy

Вводите коды для открытия нужного героя в режиме свободной игры (free play mode):

PEJ821 — Tusken Raider
JAW499 — Jawa
YDV451 — Sand Trooper
NAH118 — Greedo
UCK868 — Beach Trooper
BEN917 — Ben Kenobi's ghost
VHY832 — Bespin Guard
WTY721 — Bib Fortuna
HLP221 — Boba Fett
BNC332 — Death Star Trooper
TTT289 — Ewok
YZF999 — Gamorean Guard
NFX582 — Gonk Droid
SMG219 — Grand Moff Tarkin
YWM840 — Han Solo with hood
NXL973 — IG-88
MMM111 — Imperial Guard
BBV889 — Imperial Officer
VAP664 — Imperial Shuttle Pilot
CVT125 — Imperial Spy
UUB319 — Lobot
SGE549 — Palace Guard
CYG336 — Rebel Pilot
EKU849 — Rebel Trooper from Hoth
GBU888 — Skiff Guard
NYU989 — Snow Trooper
PTR345 — Stormtrooper
HHY382 — The Emperor
HDY739 — TIE Fighter
NNZ316 — TIE Fighter Pilot
QYA828 — TIE Interceptor
UGN694 — Ugnaught

Caesar 4

Нажмите на [ENTER] во время игры и вводите код:

denarii # — Получить # динаров.
win — Выиграть миссию.

В Тылу Врага 2

Найдите файл "game.pak" в каталоге с игрой (папка Resource). Откройте этот файл Winrar`ом и пройдитесь по папкам: set -> difficulty.

Разархивируйте файлы:
tactis.dl, normal.dl, hard.dl, easy.dl

Откройте все эти файлы, найдите строку "ally", измените на:
ally
health_increase 40
health 40

Сохраните все файлы и снова добавьте в файл "game.pak" Winrar`ом.

Во время игры ваши юниты станут непобедимыми.

El Matador

Во время игры нажмите на клавишу [~] (тильда) для вызова консоли, где вводите:

health — Режим бога.
ammo — Бесконечный боезапас.

ПОДРОБНОСТИ

Руководство по Titan Quest

Diablo — это слово уже много лет будоражит ума и сердца разработчиков и геймеров со всей галактики. Первых — по причине того, что изголодавшиеся в ожидании продолжения легендарной action\RPG фанаты готовы купить любой клон, созданный за несколько месяцев якобы напряженной работы. А вторых — из-за того, что разработчики ни капельки не стараются создать свой по-настоящему интересный и увлекательный "Diablo", а заняты созданием всякого ширпотреба. Вот приходится либо играть в этот самый ширпотреб, либо сотый раз убивать несчастного Дьявола и его приспешников.

Однако, хвала всевышнему, есть среди кучи никому не нужных клонов и приятные исключения. Одно из них — бесподобный Titan Quest. Именно его мы сегодня крепко-крепко привязали к операционному столу, проделали вскрытие и уже готовы рассказать вам о механике игры и дать парочку полезных советов. Тем более что появился замечательный повод — "Бука" после нескольких переносов наконец-то выпустила русскоязычную версию.

В Titan Quest процесс создания персонажа отсутствует. В начале нам дозволено дать нашему герою какое-нибудь имя, выбрать пол и цвет туники. На этом все. Специализацию и путь развития вы будете выбирать по ходу игры. Но вначале стоит ознакомиться с характеристиками нашего альтер эго. Сделать это можно посредством нажатия клавиши "I", тем самым мы откроем окно персонажа. В Titan Quest у героя есть первичные и вторичные характеристики. Рассмотрим их поподробнее.

Первичные характеристики

Характеристики

Запас здоровья — показывает, сколько раз еще нужно ударить героя, чтобы он отправился переждаться.

Запас энергии (маны) — показывает, сколько можно еще наколдовать. Если героя бьют, может уменьшаться. Также ману вашего героя могут воровать некоторые враги.

Сила — от нее зависит величина наносимого урона оружием ближнего боя и возможность пользоваться тяжелыми доспехами и вооружением. Этот атрибут пригодится всем воинам, им качать в обязательном порядке. Маги же могут прокачать силу на десяток-другой единиц, чтобы получить возможность носить средние по защите доспехи, да на этом и остановиться.

Интеллект — от него зависит величина наносимого урона магией и скорость регенерации маны. Этот атрибут особенно важен для магов. Ведь без большого интеллекта вы не сможете использовать особо мощные посохи. Магам качать обязательно, остальным — по желанию.

Ловкость — от нее зависят способности к нападению, к обороне, величина наносимого пронзающего урона и возможность пользоваться стрелковым оружием. Пригодится и магам, и воинам, и, конечно же, лучникам.

Устойчивость

Устойчивость к огню — какое количество % повреждения от огня будет предотвращено.

Устойчивость к холоду — какое количество % повреждения от холода будет предотвращено.

Устойчивость к яду — какое количество % повреждения от яда будет предотвращено.

Устойчивость к молниям — какое количество % повреждения от молний будет предотвращено.

Устойчивость к проникающему урону — какое количество % повреждения от пронзающего удара будет предотвращено.

Устойчивость нельзя прокачивать или улучшать, она добавляется с помощью реликвий или бонусов от предметов.

Нападение

Средний урон — показывает усредненный урон, наносимый за один удар.

Скорость атаки — показывает, какое количество ударов может нанести персонаж в секунду, измеряется в %. Зависит от навыков и экипировки.

Урон в секунду — урон, наносимый вашим персонажем врагам без брони за секунду времени. Именно по этой характеристике в основном определяется крутость героя.

Обязательно обращайте внимание на скорость вашего оружия. Иногда выгоднее ходить с быстрым мечом, наносящим немного урона, чем с мощной, но очень медленной булавой. Урон в секунду будет больше у быстрого меча.

Защита

Суммарная броня — количество навешанной на персонажа брони. Позволяет безболезненно переносить определенное количество повреждений.

Блок — шанс заблокировать удар противника, зависит от щита и измеряется в %.

Блокируемый урон — количество урона, которое будет предотвращено при удачном блоке.

Вторичные характеристики

Вторичные сопротивления

Устойчивость к кровотечению — какое количество % повреждения от атак, вызывающих кровотечение, будет предотвращено.

Выносливость — какое количество % повреждения от атак, направленных на подрыв выносливости или откачивание жизни, будет предотвращено.

Энергетика — какое количество % повреждения от атак, направленных на подрыв Энергетики или откачивание маны, будет предотвращено.

Устойчивость к оглушению — на какое количество % от общей длительности будет уменьшена длительность оглушения, оглушенный персонаж не может атаковать.

Устойчивость к разрушению — на какое количество % от общей длительности будет уменьшена длительность действия атак разрушения.

Эти характеристики можно улучшать с помощью реликвий, талисманов и бонусов.

Прочее

Регенерация здоровья — количество единиц жизни, восстанавливающееся в течение секунды.

Регенерация маны — количество единиц маны, восстанавливающееся в течение секунды.

Способность к нападению — показывает ваш шанс попасть по цели, а также возможность нанести критический удар.

Способность к обороне — показывает ваш шанс уклониться от попадания, а также возможность избежать критического удара.

Скорость колдовства — время, необходимое на сотворение заклинания, в % от нормы.

Скорость бега — скорость бега персонажа в % от нормы.

Вышеперечисленные характеристики улучшаются с помощью реликвий, талисманов и бонусов.

Сильнейшее убитое существо — наиболее сильный противник, побежденный вашим персонажем.

Чудовищ убито — суммарное количество монстров убитых персонажем и его помощниками.

Сильнейший урон — самый большой урон, нанесенный героем за всю игру.

Время — количество времени, затраченное на игру.

Количество смертей — количество смертей персонажа за всю игру.

Интерфейс

В Titan Quest интерфейс один из наиболее удобных и интуитивно понятных среди всех action/RPG. Однако заслуга в этом вовсе не Iron Lore, а скорее Blizzard. Просто интерфейс в Titan Quest подчистую списан у World of Warcraft. Воспринимайте это как комплимент — играть как и в WoW, так и в Titan Quest очень удобно. Вживание в игру у среднестатистического геймера займет не более 30 секунд.

На небольшой панельке внизу экрана расположены "быстрая панель", панель атаки и меню. Быстрая панель предназначена для моментальной активации заклинания: достаточно щелкнуть по пустому слоту правой кнопкой мыши и выбрать нужную вам магию из списка — все, теперь она назначена на ту клавишу быстрого запуска, которая соответствует этому слоту. Поверьте на слово, эта замечательная функция не раз спасет вам жизнь в жарких баталиях. В панели атаки вы можете менять ваше оружие. А в меню расположены кнопки вызова журнала, инвентаря, карты и т.д.

Особняком стоят **пурпурные** предметы, относящиеся к легендарным. Дело в том, что для того чтобы найти их, придется пройти Titan Quest два раза. Легендарные предметы станут попадаться в конце игра при прохождении ее на эпосе (второй уровень сложности, который откроется только после прохождения игры в первый раз). Но игра стоит свеч, пурпурные вещи превращают вашего героя в самого настоящего терминатора древности. Некоторые предметы в Titan Quest входят в состав комплектов, собрав их вместе и надев на своего героя, вы получите особенно мощный бонус.

Кроме цветового обозначения, все предметы в Titan Quest имеют префикс, обозначающий, из какого материала сделана вещь. Префиксы позволяют уже по одному названию определить соответствующий уровень качества. Например, даже не поднимая железный нож, можно с уверенностью сказать, что он лучше бронзового, а бронзовый в свою очередь круче, чем медный. Всего префиксов в игре 145.



Инвентарь

Поговорим о вещах, которые можно встретить в мире игры. Все предметы в Titan Quest удобно рассортированы по цветам. Как и в любой RPG или action/RPG, у них есть требования по уровню персонажа и его характеристикам. Например, различным магическим посохам необходим интеллект, лукам — ловкость, ну а мечам, понятное дело сила. В общем, все стандартно.

В Titan Quest вам встретятся вещи белого, желтого, зеленого, синего и пурпурного цветов. Коротко о свойствах предметов обозначенных тем или иным цветом.

Белые — самые обычные предметы, не наделенные никакими дополнительными свойствами. Пригодятся вам лишь на первом этапе игры. И если воин может позволить себе подольше побегать с мечом, наносящим большой урон, но относящимся к обычным предметам, то магам и чародеям просто необходимы различные дополнительные свойства в вооружении или броне, увеличивающие урон от определенного вида магии или увеличивающие полоску жизни и энергии (ману) — волшебники существа хрупкие.

Дальше у нас по списку идут **желтые** вещички. Это предметы, наделенные некоторыми магическими свойствами, но и они не задержатся у вас в инвентаре надолго, ведь впереди нас ждут зеленые вещи.

Зеленые (редкие) предметы наделены уже несколькими магическими свойствами. Именно они в сочетании с синими, составят экипировку вашего персонажа ближе к концу игры.

Синие предметы уже являются эпическими, каждый из них обладает целым ворохом дополнительных бонусов, особенно это понравится магам.

Кроме этого, любое магическое оружие имеет в своем названии еще и суффикс. По нему можно определить, что она добавит или улучшит вам. Например, из названия "поножи ловкости" можно догадаться, что при их ношении повышается ловкость, а если надеть на себя корону жизни, то непременно увеличится лайфбар. Суффиксов в Titan Quest 121.

Ну и не стоит забывать про возможность улучшения вещей с помощью реликвий и талисманов, которые либо можно найти, либо их иногда оставляют убитые враги. Использовать реликвии легко, достаточно щелкнуть на ней правой кнопкой мыши и прикрепить к предмету, который вы хотите улучшить.

Также старайтесь собрать талисман или реликвию целиком — так вы получите дополнительный бонус. Собрать их полностью можно уже прямо в предмете.

Вопрос жизни и смерти

В Titan Quest воскреснуть нам помогут колодцы перерождений. Чтобы активировать колодец, достаточно до него дотронуться. Все, теперь при следующей смерти вы возродитесь возле него. При загрузке вы также окажетесь возле последнего активированного колодца. Ввиду того, что колодцы встречаются довольно часто, путешествие по миру Titan Quest`a будет приятным. Существенно помогут вам и заколдованные алтари. Если дотронутся до него, то на вас будет временно наложено полезное заклинание. Это может быть и увеличение защиты или регенерации, и повышение всех навыков, увеличение поступления опыта в два раза. Кроме того, по наличию алтарей можно определить, что впереди вас ожидает трудный участок.

Опыт, навыки

А теперь, пожалуй, одна из главных составляющих любой action/RPG — получение опыта и распределение заработанных очков. Ваш опыт растет с каждым выполненным квестом, с каждым убитым монстром. Зеленая планка внизу экрана показывает, сколько опыта необходимо еще получить герою, чтобы заработать очередной левел-ап. С получением уровня у героя ничего не повышается автоматически. Развитие персонажа полностью доверено нам в руки. С достижением нового уровня ваш персонаж получит 2 очка характеристик и 3 очка умений. Очки характеристик можно вложить в развитие силы, ловкости или интеллекта. Каждое вложенное очко в эти умения увеличит их на 4 единицы. Также с помощью очков умений можно увеличить здоровье или количество маны. Каждое очко увеличит их запас на 16 единиц. Очки умений в свою очередь позволяют прокачать любой доступный навык на одну единицу. Если же этот навык стал вам не нужен или вы изучили более мощный, очки умений можно вернуть. В этом нам поможет специальный маг — мистик. Его можно найти в городах и некоторых деревнях, за свою работу он, правда, требует денег, но с валютой в мире Titan Quest`a обычно проблем не возникает. Однако результат работы мистика того стоит, возвращенные очки из не нужного заклинания можно вновь вложить во что-нибудь необходимое. Но естественно, перед тем как вкладывать очки умений в навыки, необходимо познакомиться с ними поближе.

Возможность выбрать первый навык дается вашему герою по достижению 2 уровня. Всего на выбор вам предложат 8 навыков — Дух, Тень, Охота, Воздух, Ратное Дело, Природа, Защита, Земля. Подходить к выбору следует более чем осторожно, ведь принципы игры у последователя каждого мастерства кардинально различаются. При достижении же 8 уровня разрешат выбрать еще один навык из оставшихся. После этого вы утвердитесь в одном из 28 классов, получившихся из сочетания 2 дисциплин.





Внутри каждого из навыков можно качать как основной навык (полоска, находящаяся справа в окне умений), так и определенные заклинания/навыки/ауры. Основной навык необходимо прокачивать для того, чтобы получить доступ к более продвинутым заклинаниям. Кроме того, при прокачивании основного навыка повышаются классовые атрибуты. Повышаются сила, ловкость, интеллект, энергия (в зависимости от выбранного навыка), также увеличивается полоска жизни. Изучение же определенных заклинаний/навыков/аур увеличивает только действие конкретной цепи (если заклинание входит в цепь) и остальные никак не затрагивает. Чтобы было легче понять, приведем пример. Выбрав навык "силы воздуха" и подняв основной навык с 0 до 1, мы получим к характеристикам: + 3 ед. интеллекта, + 1 ед. ловкости, + 21 ед. жизни и + 10 ед. энергии, а также откроем доступ к заклинаниям льдинки(1) и грозовой ореол(1) (здесь, и далее приведены названия из русской лицензионной версии от "Буки"). В скобках указано количество очков, которое должно быть в основном навыке, чтобы изучить это заклинание.

А сейчас мы поближе познакомимся с навыками сила воздуха и сила земли.

Магия Воздуха

Заклинатель грозы превосходно умеет вызывать молнии и снежные бури, расправляясь с небольшими группами врагов. Защита его слаба, но он может замораживать и ошеломлять своих противников, а затем добивать смертоносным гневом Небес.

Посвятив себя служению небожителям, Заклинатели грозы учатся управлять молниями, проектировать град и направлять арктические ветры. Помимо стремительных атак, Магия Ветра и Молний припасла еще несколько эффективных способов самозащиты. Также Заклинатели грозы способны призвать себе на помощь плазменный шар, который поможет быстрее расправится с врагами.

Силы воздуха (0-32). Позволяет магу контролировать погодные явления. Увеличивает интеллект, ловкость, запас здоровья и маны.

Льдинки (1). Герой бросает осколки льда в противника, причиняя ему урон холодом и замедляя его движение. Неплохое заклинание, особенно в начале игры. Урон средненький, но благодаря тому, что враги замедляются, можно успеть расстрелять их из посоха до того, как они доберутся до вас. Наиболее удачная тактика с этим заклинанием это вложить в него несколько очков, а затем вернуть их с помощью мистика, и использовать для более важных целей.

Грозовой ореол (1). Когда это умение активно, вы получаете силу Шторма, добавляющую к атакам урон холодом и молнией. Качать всем магам в обязательном порядке, лишний урон никогда не помешает, кроме того, посохи молний и холода бьют гораздо сильнее с этим умением.

Антимагия (4). Импульс энергии, снимающий полезные наговоры с противников и вредные — с союзников. Также сжигает ману врагов. При атаке этим заклинанием магических существ наносится дополнительный урон. Не особенно полезное умение, в игре очень мало врагов, которые накладывают на себя полезные заклинания, да и вредные не часто кастуют.

Шаровая молния (4). Создает энергетический шар, который в радиусе своего взрыва оглушает противников и наносит им урон. Стоит прокачать, за то время пока противники оглушены и не атакуют можно успеть уничтожить их без вреда для собственного здоровья.

Конус холода (4). Когда грозовой ореол активен, воздух вокруг героя сильно охлаждается и все атаки противника замедляются. Поскольку грозовой ореол качать обязательно, то и в это умение можно вложить несколько очков. Замедление вещь хорошая.

Магическое потрясение (10). Сжигает энергию противников и рассеивает наложенные на них благоприятные заклинания с помощью антимагии. Как и в случае с антимагией, это умение особой пользы не принесет.

Разгон (10). Увеличивает скорость и урон льдинок. Дает осколкам шанс пробить цель и полететь дальше. Если решили оставить льдинки навсегда, то качайте это заклинание, если же думаете избавиться от них с помощью мистика, то и в разгон очки вкладывать не стоит.

Шквал (10). Создает в указанной зоне ураган, который уменьшает точность стрельбы противника. Все-таки в мире Titan Quest не настолько много лучников, чтобы развивать это умение. Но если вам по каким-то причинам часто попадаются стрелки, то можете прокачать это заклинание на пункт-другой.

Заморозка (10). Заковывает противника в лед, не давая ему двигаться, но в то же время уменьшает эффективность ваших атак в его сторону. По настоящему это умение может пригодиться вам в битве с особо сильными противниками, так как тратить ману, чтобы заморозить одного воина, нерентабельно. А качать умение ради нескольких особо сильных монстров, на наш взгляд, глупо. Поэтому это заклинание можно с чистой совестью пропустить.

Молния (16). Заклинание, позволяющее призывать молнию на врагов. Полезнейшее заклинание, особенно с улучшением. Поможет в битве и с простыми тварями и с боссами.

Ударная волна (16). Увеличивает радиус и мощность шаровой молнии. При ударе она распадается на фрагменты, которые при попадании во врага наносят урон от молний и оглушают его. Еще больше оглушают противников при использовании шаровой молнии. Если используете шаровую молнию, не поленитесь и в ударную волну вложить несколько очков.

Туман (16). Уменьшает видимость внутри шквала, мешая противникам точно стрелять, наносить удары и защищаться. В принципе, это умение — мешать врагам наносить удары и защищаться — довольно полезное, но чтобы достичь эффективности, придется прокачать шквал, который, на наш взгляд, бесполезен.

Статический заряд (16). Дает возможность ответного урона при активированном грозовом ореоле, если вас атакует противник. Так как грозовой ореол присутствует у каждого уважающего себя мага воздуха, то и статический заряд не повредит, ответный урон — вещь полезная и нужная.

Энергетический щит (16). Создает энергетический щит, поглощающий все стихийные магические атаки. В битве с простыми монстрами помогает не сильно, магов среди них не очень много. А вот при драке с Тельхинами может спасти вам жизнь, эти злодеи очень любят применять магию воздуха. Энергетический щит вполне можно прокачать левела этак до 5.

Струя (24). Увеличивает число льдинок, превращая их в смертоносный поток. Как и в случае с разгоном, если вы активно используете умение льдинки, то и струю стоит немного прокачать.

Плазменный сгусток (24). Герой призывает плазменный шар, который помогает ему в битве с врагами. Обязателен для прокачивания магам воздуха. Поскольку у них практически отсутствуют оборонительные заклинания, то плазменный шарик будет выполнять роль своеобразного живого щита. Урон он наносит довольно большой, маны на призыв требуется немного, кроме того, сгусток практически нереально уничтожить физической атакой.

Грозовой шквал (24). Когда умение активно, каждый полученный героем удар может высвободить шквал энергии шторма. Одно из самых полезных умений в магии воздуха. Чем больше вас бьют, тем больше вы имеете шансов нанести немаленький урон с помощью энергии шторма.

Цепная молния (32). Заклинание "молния" бьет нескольких противников сразу, если они находятся рядом с первоначальной целью. Очень полезное заклинание. Молния превращается в настоящее оружие массового уничтожения.

Глаз бури (32). Эта способность плазменного сгустка на короткое время приводит к увеличению урона молнией и холодом для всех союзников и защищает их от урона молниями и холодом. Полезная способность плазменного шара, существенно поможет вам при битве с боссами.

Отражение (32). Дает энергетическому шару способность отражать часть поглощенного урона обратно противникам. Так как противники не часто попадают в сгусток, то и отражать ему будет нечего.

Магия Земли

Пиромант, знаток множества заклятий, способен обрушивать на головы врагам огонь и разверзать землю под их ногами, он может уничтожать целые армии врагов. Пиромант силен в атаке, но практически беззащитен, поэтому для обороны эти маги вызывают огромного элементаля Земли, способного в одиночку расправиться с толпой противников.

Заставьте меч в ваших руках пламенеть, а камни — врезаться в ряды противников. Установите духовную связь с Элементалем и устройте массовые разрушения на своем пути. Однако всегда помните, что Пиромант силен в атаке, однако практически не защищен.

Сила земли (0-32). Тренировка разума и духа древними техниками, которые дадут вам возможность получать силы из камня и огня. Будет увеличен интеллект, добавятся единицы жизни и энергии.

Сила земли (1). Заряжает ваше оружие и оружие соратников силой камня и огня. В то время как грозовой ореол необходим всем магам воздуха, сила земли пригодится пиромантам. Кроме того, это умение распространяется и на союзников, всю пользу этой особенности вы поймете, когда у вас появится огненный элементаль. Благодаря силе земли его урон очень существенно увеличится.

Огненный поток (1). Три языка пламени испепеляют все, находящееся рядом с магом. С этим умением ситуация такая же, как и с льдинками в магии воздуха. Огненный поток может пригодиться вначале, но потом, на наш взгляд, от него стоит избавиться.

Сера (4). Увеличивает физический урон от атак и повышает шанс нанесения критического урона при атаках с помощью заклинания "Сила земли". Обязательно стоит прокачать, ведь при использовании серы серьезно увеличивается шанс нанести критический урон.

Щит от жара (4). С помощью этого заклинания накладывается щит, поглощающий огненный урон. Без этого умения вполне можно прожить, так как огнем атакуют в основном магов, а их вы будете встречать не очень часто.

Огненный круг (4). На некоторое время окружает вас огненным кругом, поджигающим ваших врагов. Полезное умение. Прокачав его на максимум, вы сможете уничтожать врагов или причинять им серьезный урон, просто бегая вокруг них с включенным огненным кругом.

Вулканическая бомба (4). Изучив это заклинание, ваш герой научится кидать во врагов пылающий ком серы, который наносит серьезный урон в небольшом радиусе. Даже прокачанная на 1 вулканическая бомба способна причинять серьезный урон. Стоит ли дальше говорить о ее пользе?..

Окаменение (10). На короткое время покрывает героя непроницаемым слоем камня, что повышает регенерацию, но не позволяет перемещаться. Это умение не раз спасет вам жизнь во время жарких баталий. За то время, которое вы находитесь в состоянии окаменения, можно и маны из бутылочки хлебнуть, и дождаться, пока перезарядится какое-нибудь заклинание.

Вызвать обитателя недр (10). Вызывает на поле битвы защитника из глубин Земли. Обитатель недр (огненный элементаль) это основная опора мага земли. Ведь, как и в магии воздуха, в магии земли практически полностью отсутствуют защитные заклинания, поэтому роль щита будет выполнять элементаль. Кроме того, у обитателя недр сильная атака, так что и роль воина ему по плечу. В общем, это милое существо должно быть у каждого пироманта.

Залп (10). Уменьшает время перезарядки и затраты энергии на "Огненный поток", также увеличивает частоту испускания огненных струй. Если вам понравился огненный поток, стоит изучить и это умение — существенно уменьшится время перезарядки, что пригодится, когда врагов много.

Каменная шкура (16). Броня, повышающая устойчивость к физическим и огненным повреждениям. Так как силы земли в основном изучают маги, броня им особо не нужна, а устойчивость к огненным атакам можно добавить и с помощью кольца или амулета, то это заклинание не обязательно к изучению.

Внутренний огонь (16). Увеличивает скорость обитателя недр и добавляет урон от огня к его атакам. Изучаем это умение в обязательном порядке. Ведь элементаль — это защитник пироманта, а лишняя скорость окажется как нельзя более кстати неповоротливому обитателю недр.

Расплавление (16). Добавляет жару к огненному кругу, что размягчает металл, из которого сделана вражеской броня и оружие, уменьшая их эффективность. Огненный круг — само по себе полезное умение, а в сочетании с расплавлением становится просто незаменимым.

Воспламенение (16). Увеличивает радиус взрыва вулканической бомбы и при взрыве добавляет урон от пламени, поджигая врагов. Если изучили бомбу, то и от воспламенения не стоит отказываться, ведь теперь при взрыве враги получают еще и урон от огня.

Расплавленный камень (24)

Наносит урон огнем противникам, которые атакуют героя, находящегося в состоянии окаменения. Так как окаменением приходится пользоваться довольно часто, то расплавленный камень необходим. Когда в состоянии окаменения у вас регенерируется жизнь, вы еще и урон врагам сможете наносить.

Пожар (24). Позволяет обитателю недр вызывать пожар вокруг себя и тем самым поджигать нескольких врагов. Выучив это умение, вы дадите обитателю недр возможность метать бомбы, которые очень неплохо испепеляют противников.

Огненная дуга (24). Увеличивает урон и количество языков пламени у огненного потока. Если используете огненный поток, то данное умение вам пригодится, ведь оно серьезно увеличивает урон от потока, да еще добавляет к нему несколько дополнительных языков пламени.

Взрыв (24). Добавляет в вулканическую бомбу осколки камней, разлетающиеся при взрыве и наносящие дополнительный физический урон оказавшимся на их пути противникам. Если любите пользоваться бомбой, то не стоит отказываться от этого заклинания.

Неустойчивость (32). Черпает дополнительную силу Земли. Ваши атаки огнем получают шанс нанести гораздо больший урон. С этим умением у вас появится шанс при ударе нанести урон, который в два раза больше, чем ваш стандартный. Неустойчивость поможет вам в битве с сильными монстрами.

Метаморфозис (32). Обитатель недр получает повышенную устойчивость к вражеским атакам, у него увеличивается количество единиц жизни и брони. Обязательное улучшение для огненного элемента. Существенно увеличивается его жизнь и броня. На поздних этапах, когда кучами попрут монстры 40-левельники, элементаль не раз спасет вашему герою жизнь, а метаморфозис в свою очередь поможет обитателю недр пожить подольше.

Извержение (32). Создает на поле боя вулканические разломы, извергающие на врагов лаву и куски камня. При попадании в противника наносится как физический урон, так и урон от огня. У этого заклинания один из самых больших уронов, поэтому не стоит пренебрегать им.

И напоследок: не забывайте о том, что благодаря возможности комбинировать умения разных персонажей в одной партии количество возможных стратегий развития персонажа не поддается исчислению. Удачи вам в спасении Древнего мира.

Илья Янович
Антон Костюкевич

ПОДРОБНОСТИ

Эльфы-маги в мире Lineage 2

Эльфы считаются основателями магического искусства в мире Lineage 2. Именно у этой расы появились первые мудрецы и волшебники, и лишь после темные эльфы и люди втянулись в ремесло волшебства. Стихиями эльфов являются вода и воздух. С помощью воды маги эльфов способны разорвать любого врага на кусочки, а с помощью стихии воздуха эльфы могут повысить уклонение другу или, например, понизить скорость атаки врагу.

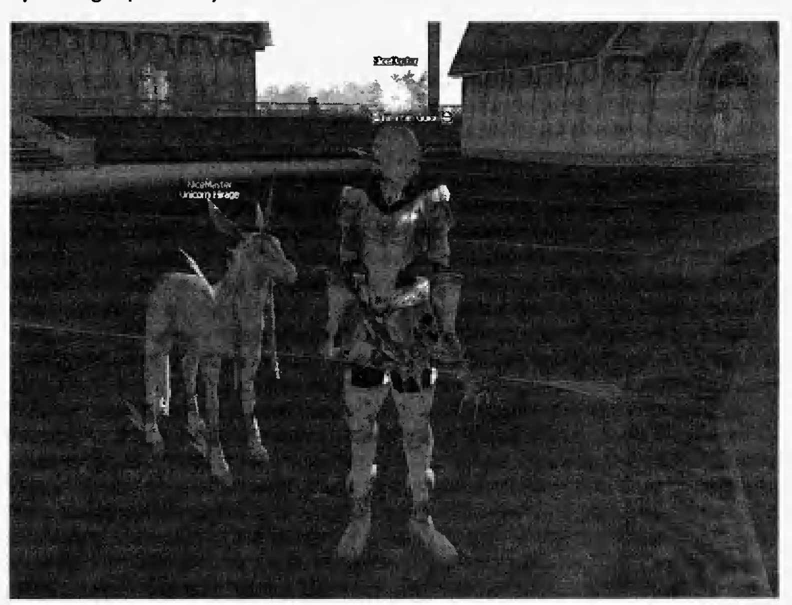
Всего эльфы имеют в своем составе три разновидности магов: Spell Singer, Elemental Summoner и Elven Elder. Каждый класс уникален и силен, а основная отличительная особенность каждого класса этой расы — скорость каста.



Spell Singer (500 PvP).



Ice Dagger в действии!



Elemental Summoner с его лошадкой;)



Koshechka — Elven Elder 60+ M

Spell Singer

Самый распространенный класс среди магов. Часто его обзывают магом для "криворуких" и якобы поэтому любой может выиграть Spell Singer'ом PvP, но позволю себе не согласиться с этим утверждением. Как известно, каким бы классом "криворукий" не играл, выиграть он сможет лишь у еще более "криворукого". Конечно, Spell Singer не требует такого контроля, как Necromancer, но, все же, просто давя на все кнопки, им не победить.

Как я уже сказал, основным плюсом эльфов магов является чрезвычайно быстрый каст, а значит, нужно научиться пользоваться этим преимуществом. Быстрый каст дает возможность быстро наложить сон на врага. В сочетании с высокой скоростью перемещения (для атакующих магов на селф-баффе это считается высокой скоростью) можно усыпить, а затем отойти на безопасное расстояние и продолжить атаку.

Все же перед началом рассмотрения тактик стоит обратить внимание на скиллы Spell Singer'a. Основным атакующим скиллом является Hydro Blast. Отличие от того же Hurricane или Prominence только в используемой стихии (ну и графическое, конечно же).

Как я уже упомянул в статье про людских магов, Sorcerer и Spell Singer очень похожи. Sleeping Cloud и Cancel есть и у Spell Singer'a тоже! Decay заменяет Freezing Shackle, разница в том, что урон наносится не стихией земли, а стихией воды.

Правда, есть и серьезные отличия. Например, отсутствует такие скиллы, как Vampiric Touch и Body to Mind, что в свою очередь сильно затрудняет прокачку. Разработчики дали Spell Singer'y скилл Mana Regeneration — это селф-бафф, повышающий скорость регенерации маны. Является чем-то вроде замены Vampiric Touch и Body to Mind, но на практике даже наполовину не так полезен! Конечно, я бы не посоветовал отказываться от его использования, но ждать, что скилл будет намного увеличивать скорость регенерации маны, не стоит.

Но, как и любой маг, Spell Singer имеет ряд уникальных заклинаний, а именно: Ice Dagger и Frost Bolt.

Ice Dagger наносит незначительный (по сравнению с другими заклинаниями) урон, но есть большой шанс открыть кровоточащую рану у врага. Скилл можно использовать в ПвП. Часто используется как "провокационный" спелл, то есть непосредственно до флага врага. При прокачке Ice Dagger использовать не стоит, так как урон по монстрам несущественный.

Frost Bolt является одним из основных скиллов Spell Singer'a. Наносит небольшой (по сравнению с Hydro Blast) урон, но есть шанс, что цель потеряет 30% скорости передвижения. Я использую его при прокачке на монстрах 2х и более. Единожды использовав этот скилл (расчет на то, что действие заморозки сработало после первого использования), вы будете тратить меньше маны на лечение и на Sleep, так как монстр просто не сможет вас догнать. Часто используется в ПвП, ибо помощь от Frost Bolt очень большая. Быстрые даггерщики потеряют часть своей скорости, а медленные танки вообще будут ползать, как черепахи. Это дает большое преимущество против рукопашных бойцов, но против лучников Frost Bolt вам не поможет.

Surrender to Water является дебаффом на защиту от заклинаний стихии воды. Советую использовать при прокачке на монстрах 3х и выше, а также в ПвП, где этот скилл отлично ложиться на сон, не сбивая его. Так что после использования Surrender to Water у вас еще будет время для каста атакующего заклинания.

Оружие и туника должны добавлять скорость каста: Sword of Miracles (+CA на Acumen) или Homunkulus's Sword (+CA на Acumen) и Avadon Set (robe) или Karmian Set. До 40 уровня советую бегать в Devotion Set. Смысла в добавлении маны на начальных уровнях я не вижу: чем раньше сядете — тем быстрее восстановите ману, а вот 15% скорости каста сыграют свою роль. Правда, не всем дано в мидл-НГ тунике пройти участок уровней с 30 по 40, но если вам все же это удастся, то вы сэкономите приличную сумму на апгрэйде туники и, скорее всего, сразу сможете купить Karmian на 40 уровне.

Если же вы ориентируетесь на прокачку, то брать Avadon не стоит. Вместj Avadon'a возьмите лучше Zubei Set (robe), так как он увеличивает магический урон на 10%, что позволит вам тратить меньше маны на каждого монстра. А вместо Homunkulus's Sword купите Sword of Whispering Death и вставьте камень на магический урон (+10%). Плюс сделайте тату на интеллект (подробно про тату я расскажу в одной из следующих статей) — и будете наносить потрясающий урон по монстрам. Конечно, такой вариант не подходит для ПвП, так как там важнее скорость каста, но все равно намного слабее вы не станете, просто потеряете изюминку Spell Singer'a в виде его неимоверно высокой скорости каста.

Теперь про тактику ПвП. Spell Singer является сильнейшим магом в ПвП после Necromancer и, я бы сказал, вторым сильнейшим персонажем в игре в руках мастера. Основное искусство, которым должен овладеть каждый маг, — искусство накладывать сон вовремя и на нужную цель. Sleep — основной скилл любого Spell Singer'a. Скорость каста дает возможность скастовать сон от 2 до 4 раз до того, как враг добежит до вас. А если он еще будет под Frost Bolt, то, скорее всего, после того как сон ляжет, выжить врагу не удастся.

ПвП следует начинать с Cancel, так как очень часто враги сражаются под баффом. Собственно пытаться положить сон на врага под Mental Shield — все равно, что биться головой о бетонную стену, надеясь, что стена все же упадет. Так что Cancel не используем только в том случае, если вы 100% уверены, что враг без баффа. После Cancel идет Sleep, и если он подействовал, то я чаще всего использую скиллы в такой последовательности: Surrender to Water, Freezing Shackle и Frost Bolt, а затем продолжаю бой серией из Hydro Blast. Если враг почти подбежал к вам — опять "загоняем" его в сон. Удаляемся на безопасное расстояние и снова серию из Hydro Blast. Это универсальная тактика для, так сказать, честного ПвП, когда есть секундант и вы начинаете бой флагнувшими об секунданта. Если же ПвП проходит в полевых условиях, то тут не все так гладко и следует продолжать кастовать Sleep на цель, пока заклинание не подействует.

Если ПвП с магом, то тут четыре варианта на равных или почти равных уровнях):

1. Если вы под баффом, а враг без, то, скорее всего, он не полезет в драку, а если полезет, то кидаем ему Sleep, Freezing Shackle, Frost Bolt, Sleep, выжидаем небольшой промежуток времени (секунд 5-10), а затем просто добиваем с помощью Hydro Blast или Aura Flare.
2. Вы и ваш враг находитесь под баффом. Тогда так: Cancel, Sleep, Freezing Shackle, Frost Bolt, Sleep (выжидаем 5-10 секунд, подбегая к врагу в упор), а затем смертоносную серию из 3-4 Aura Flare.
3. Вы без баффа, а ваш враг под баффом. Шансов у вас практически нет. Только если вам чудом повезет и его первый слип не пройдет, тогда вы успеете скастовать Cancel. Затем стоит понадеяться на высокую скорость каста Spell Singer'a и на то, что следующий ваш слип пройдет. Собственно в этом случае шансов на порядок больше у вашего врага.
4. Вы и ваш враг без баффа. Первым идет Sleep, затем Freezing Shackle, Frost Bolt, Sleep (и опять же подходим вплотную, выжидаем 5-10 секунд) и серию из Aura Flare.

Во всех случаях стоит использовать именно Aura Flare, а не Hydro Blast, так как шанс сбить каст больше при использовании именно Aura Flare. Учитывая скорость произношения заклинаний Spell Singer'a, спеллы будут вылетать со скоростью пулемета, сбивая любое заклинание врага.

Elemental Summoner

Третий и последний саммонер игры. Собственно, все саммонеры схожи, так что вновь вдаваться в подробности не буду. Опишу лишь особенности Elemental Summoner.

Основной особенностью является наличие у Unicorn Merrow (так называется основной саммон Elemental Summoner'a) мощного атакующего спелла. Внешне выглядит как Hydro Blast у Spell Singer'a. Очень помогает при прокачке и является отличным открывающим ударом (то есть, с этого спелла вы начинаете бой).

Кубики:

Aqua Cubic работает на Freezing Shackle у Spell Singer'a. Толк от него только в ПвП. При прокачке, конечно, не помешает, но особого результата ждать не стоит.

Life Cubic знаком нам по прошлой статье. Дает возможность Elemental Summoner'y эффективно использовать оружие ближнего боя (подробней читайте ниже). Правда, от самопроизвольного использования лечения этот кубик так никто и не спас.

В С4 появился хороший скилл — Mass Summon Aqua Cubic. Саммонер дает каждому члену партии по кубику. Жаль, что дают Aqua Cubic, а не Life Cubic.

Никуда не делся и Transfer Pain. Напомню, Transfer Pain переносит часть нанесенного вам урона на питомца. Используем при ПвП всегда и периодически при прокачке.

Одеваемся так: покупаем кинжал с СА на фокус и легкую броню. Потом докупаем лук с СА Guidance. Можно, конечно, купить дуалы, но поверьте, кинжал будет предпочтительней. Из брони могу посоветовать Blue Wolf's Light Set, так как +15% скорости каста скажется.

ПвП — как и у других саммонеров. Лучше всего быть готовым сразу вызвать Unicorn Mirage и баффнуть его. Есть одна очень интересная тактика: вы оставляете Unicorn Mirage сражаться с вашим врагом, а сами отбегаете как можно дальше. Если ваш враг побежит за вами, то используем способность Unicorn Mirage. Если же ваш враг остановился и бьет саммона — возвращаемся и расстреливаем врага из лука. В принципе, я в основном использую именно эту тактику, так как считаю ее наиболее подходящей. Зачем нужен кинжал? Для прокачки. Качаться с луком дорого, а кинжал даст вам частую критическую атаки и небольшой расход сосок.

Опять же напомню общие факты о саммонерах:

1. Всегда призывайте саммона (и кубики) перед битвой, так как в битве вы не успеете это сделать.
2. Всегда баффайте саммона после того, как призвали его.
3. Всегда используйте скилл Transfer Pain, когда враг атакует вас, а не саммона.

4. Используйте не магическое оружие, а воинское. Лучше всего кинжал (дуалы) и лук.

5. Не забывайте лечить своего саммона скиллом Servitors HP.

6. В PvP лучше использовать Unicorn Mirage, а при прокачке используйте Unicorn Merrow.

Elven Elder

А это уже саппорт, как и Shillien Elder. Отличия в том, что у Elven Elder'a после 40 уровня раскачивается скилл Sleep, а не Dryad Roots, как у Shilien Elder'a. Еще есть скилл Might of Heaven, который является мощным атакующим спеллом против нежити.

Отличительной чертой Elven Elder'a является ряд уникальных баффов:

Resist Shock один из самых полезных баффов в игре! Уменьшает восприимчивость к стану. Очень полезен как в ПвП, так и при прокачке.

Decrease Weight уменьшает вес вещей в вашем рюкзаке. Полезно, только если с вами спойлер. Вообще, бафф бессмысленный, так как в С4 размер рюкзака был намного расширен.

Agility повышает уклонение. Второй очень полезный бафф у Elven Elder'a. Отлично подходит даггерщиком и особенно лучникам.

Advanced Block увеличивает шанс блокировки атаки щитом. Полезный бафф для любого танка. А если вы используете тактику кинжал плюс щит, то данный бафф будет полезен и для самого Elven Elder'a.

Есть еще один очень полезный скилл — Party Recall. Мгновенно возвращает партию в город. Очень полезен, если вы с партией оказались не в том месте в неподходящее время.

Есть также Vitalize, который излечивает HP, да еще и убирает эффекты отравления и кровотечения.

Elven Elder обладает вторым по мощности воскрешением в игре после Bishop'a.

Имеет с 48 уровня скилл Greater Heal. Лечение не такое мощное, как у Bishop'a, так как начинается с 48 уровня.

Serenade of Eva прекращает атаку монстров вокруг Elven Elder'a. Скилл полезен в некоторых ситуациях. Я часто использовал его при прокачке в ЛоА в партии.

На высоких уровнях может пригодиться дебафф Wind Shackle, который понижает скорость атаки врага в процентах. Советую использовать на всех воинов ближнего боя.

На 61 уровне вы получите скилл Wild Magic, и, как результат, в вас влюбятся все маги, ведь этот скилл увеличивает шанс нанесения критического урона заклинанием. Причем, хочу отметить, магическая крита вылетает намного чаще под этим баффом.

Elven Elder'a нужно одеть в лучшую тунику из доступного грэйда. Из оружия лучше всего или кинжал с СА на Focus или дуалы. Лук брать не стоит, так как Dryad Roots после 40 уровня не качается, а кастовать сон после 2-3 выстрелов из лука как-то глупо, да и маны на такую прокачку не напасешься. В основном прокачка будет как в партии, так как Elven Elder чисто партийный персонаж.

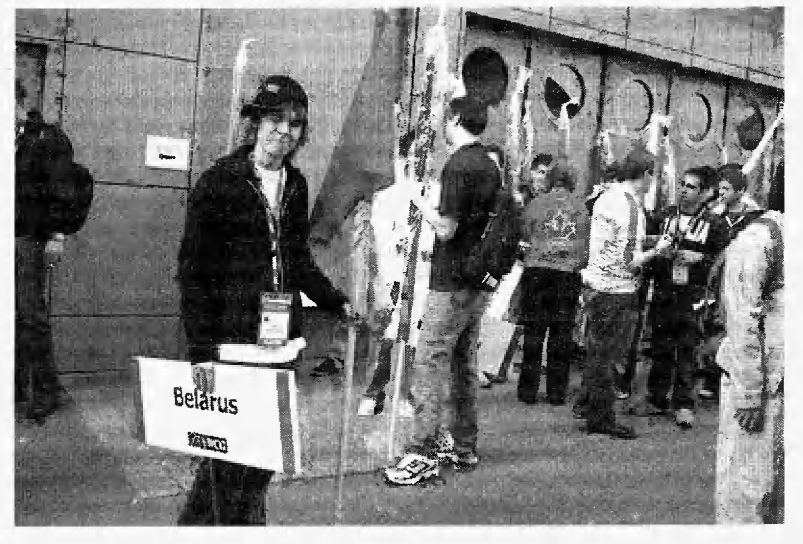
Собственно про эльфов все. Осталась последняя раса мира Lineage 2 — гномы. Их мы рассмотрим в следующей статье.

Мишанский "NiceMax" Максим

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Результаты Grand Final WCG 2006

Вот и завершился крупнейший турнир года — World Cyber Games 2006, проходивший в Италии в городе Монца. Он принес много неожиданных сюрпризов для болельщиков по всему миру и для белорусов в том числе. Наша команда на Grand Final показала настоящий бойцовский дух, но, к сожалению, удача в этом году была не на нашей стороне.



Антон Плебанович, известный под ником LoWeLy, попал в одну из самых сложных групп по StarCraft: BroodWar. В игре против корейского прогеймера ILoveOov Антон был настолько близок к победе, что в самый ответственный момент разволновался и совершил ошибку, приведшую его к поражению. В итоге из 5-ти матчей белорус смог выиграть только 2 и, как результат, не вышел из группы.

Counter-Strike команда Ultimo, так же не попавшая на стадию плей-офф, тем не менее преподнесла своим болельщикам большой подарок в виде победы над чемпионами мира по версии ACON5 китайцами из wNv, считавшимися одними из фаворитов турнира, однако проиграла все остальные матчи в группе.

Варкрафтер Ярослав Ковецкий aka NightWolf был напротив очень успешен на групповой стадии, выиграв все 4 матча. Но на стадии плей-офф не смог переиграть украинского геймера HoT'a и вошел лишь в топ-32 мира.

Алексей Янушевский aka Cypher показал свой высочайший уровень игры, но для победы над соперниками не хватило совсем чуть-чуть, и результатом стало 7-е место в одиночном зачете и 4-е в дисциплине Quake 4 2x2, где он играл в паре с американцем sokrates'ом.

Во вторник утром наша команда возвращается в Минск, а уже в среду состоится пресс-конференция, где игроки поделятся своими впечатлениями от поездки и выступления.

Предлагаем ознакомиться с итоговыми результатами Гранд-финала WCG 2006:

Quake 4 1x1:
1: Johan "Toxic" Quick (Швеция)
2: Jason "socrates_" Sylka (США)
3: Alessandro "stermy" Avallone (Италия)

Quake 4 2v2:
1: Toxic & Ztrider (Швеция)
2: fox & Fatal1ty (Швеция и США)
3: stermy & av3k (Италия и Польша)
4: socrates & Cypher (США и Беларусь)

Counter-Strike:
1: Pentagram G-Shock (Польша)
2: NiP — $30,000 (Швеция)
3: hoorai — $15,000 (Финляндия)

Warcraft 3: TFT:
1: Xiaofeng "Sky" Li (Китай)
2: Yoan "ToD" Merlo (Франция)
3: Mykhlaylo "HoT" Novopashyn (Украина)

StarCraft: BroodWar:
1: Yeon Sung "IloveOov" Choi (Корея)
2: Sungjun "JulyZerg" Park (Корея)
3: Sang-Wook "midas" Jeon (Корея)

FIFA 2006:
1: Daniel "hero" Schellhase (Германия)
2: Patrascu "ovvy" Ovidiu (Румыния)
3: Victor "alexx" Gusev (Россия)

Need For Speed: Most Wanted:
1: Alan "Alan" Enileev (Россия)
2: Nikolay "MrRAISER" Frontov (Россия)
3: Steffan "Steffan" Amende (Голландия)

Warhammer 40K: Dawn of War:
1: Kyung Hyun "SeleCT" Ryoo (Корея)
2: Gregorio "deathgun" Costa (Бразилия)
3: Carsten "Phoenix" Hager (Германия)

Dead or Alive 4:
1: Ryan "OffbeatNinja" Ward (Канада)
2: Israel "DIVINO XMAS" Navidad (Мексика)
3: Stephane "arngrine" Maine (Франция)

Project Gotham Racing:
1: Wesley "Ch0mpr" Cwiklo (США)
2: Christopher "Mclaren_F1" Hogfeldt (Швеция)
3: Erno "FinPro" Kuronen (Финляндия)

Первое место в общем зачете заняла Корея, второе завоевала Россия, а на третьей ступеньке пьедестала разместилась Германия. Далее идут США, Польша, Китай, Канада, Швеция и Франция.

Все результаты можно посмотреть на официальном сайте турнира www.worldcybergames.com. Там же можно проголосовать и за игры, которые станут официальными дисциплинами на World Cyber Games 2007.





Фестиваль Настольных Игр "ЮниКон-2006"

С 6 по 8 октября в Минске прошел Первый Всесоюзный Фестиваль Настольных Игр "ЮниКон-2006", собравший в своих стенах большое количество представителей разнообразных клубов, а также новичков в настолках.



Открытие, как принято говорить, прошло в теплой и дружественной обстановке. Все желающие смогли поучаствовать в специальной лотерее с призами, проведенной Оргкомитетом.

7 октября развернулись основные события на турнирном фронте. Стартовала рабочая программа ранним утром соревнованием по стратегической карточной игре "Война", посвященной событиям Второй Мировой войны. Турнир этот затянулся почти до вечера, но участники остались довольны и друг другом, и призами, которые на этот раз были очень серьезными. Параллельно в другом помещении проходило соревнование по коллекционной карточной игре Vampire: The Eternal Struggle. Время шло, а помещения Фестиваля потихоньку заполнялись народом — и это неудивительно, ведь ожидался старт пререлиза (турнирного дебюта) нового сета Time Spiral старейшей коллекционной карточной игры — Magic: the Gathering. Лучшие "маги" сошлись друг с другом в жесточайших баталиях, но победитель в субботу так и не был определен — настолько долгими были сражения, что финальный бой был отложен на воскресенье. А после обеда начался еще один турнир — по весьма популярной среди молодежи ККИ "Берсерк" российского производства, причем снова это был пререлиз нового сета — "Молот времени". Но и это мероприятие не завершилось в субботу, что никого не расстроило, ведь когда еще настольщикам удастся собраться в Минске на событие такого уровня? Уж точно никак не раньше следующего года. Из других интересных моментов субботы стоит отметить демонстрационные бои по воргейму Warhammer 40k, а также мини-соревнование по еще одной российской разработке, Cool Game, практически неизвестной у нас в стране.

Последний день Фестиваля, 8 октября, стал наиболее интересным для тех, кто с настольными играми знаком слабо. На специальной демонстрационной площадке любой желающий мог поиграть в настолки, вышедшие за последние годы у нас в стране и за рубежом. Чего там только не было — "Средневековье", "Зельеваренье", Warhammer 40k (карточный и воргейм), Hero Quest, "Кандамир", "Диктатор-Контроль", "Берсерк", "Война", Magic: the Gathering и т.п. Все посетители также получили возможность ознакомиться и получить в подарок разнообразные материалы по настольным играм. А в это время в другом зале параллельно доигрывались турниры по MtG и "Берсерку", а также шел второй турнир по "Войне". Ну а во второй половине дня всех участников пригласили на закрытие, где были вручены призы, кубки и почетные грамоты победителям турниров, было сказано много приятных слов от организаторов и гостей Фестиваля, и все дали торжественную клятву появиться на мероприятии и в следующем году. Впрочем, на этом "ЮниКон-2006" не закончился. Уже после закрытия прошел еще один крупный турнир — по "Зельеваренью".

И хотя Фестиваль стал эдаким пробным камнем, его итоги получили высокую оценку в среде настольщиков. А недавно стало известно, что в следующем году мероприятие пройдет в расширенных масштабах, гостей из-за рубежа станет больше, всяческих турниров, демонстраций игр и семинаров — тоже. Так что все на "ЮниКоне-2007" следующей осенью!

Morgul Angmarsky

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

В хит-параде, пока старики отправились на покой (а новички еще не набрали сил), до вершины, наконец, добрался Prey, который все три месяца упорно к ней продирался. Per aspera ad astra — через тернии к звездам пролез могучий индеец и с чувством выполненного долга теперь покинет наш хит-парад на первом месте.

В четырех голосах ниже обнаруживаются два мощных новичка, причем оба — с приставкой "2" в названии. **Alien Shooter 2** и **В тылу врага 2** по результатам октябрьского голосования делят 2-3 места. Куда менее популярный (судя по количеству голосов) новичок **Call of Juarez** сумел-таки занять четвертое место, а на пятое веселая компания многопобывших отстеснила **Guild Wars: Factions**.

Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition так и остался в шаге (и 1 голосе) от середины десятки — с шестого места он уходит из хит-парада.

На седьмом месте опять новичок, **Bad Day L.A.**, которому яростно дышит в спину еще один "совсем зеленый" участник "ВР-парада", **Dungeon Siege 2: Broken World**. Девятое место — за **Ghost Recon Advanced Warfighter**, а 10-11 делят **The Movies: Stunts & Effects** и **Darkstar One.**

Дальше в нашем "табеле о рангах" скучновато — новички лезут вверх, планомерно оттесняя "стариков" вниз...

Из-за небольшого количества голосов игры кучкуются на одних и тех же ступеньках: так, 19-21 места разделили три игры!

Короче, неладно что-то в датском королевстве — надеюсь, в следующем месяце "ВР-парад" вернется таки в формат TOP-30, а голосов будет поболе (78 за первое место, ну где такое видано?).

Так что срочно направляйтесь на сайт http://www.nestor.minsk.by/vr, ищите ссылку на голосование (в меню справа, внизу) и голосуйте, голосуйте, голосуйте за любимые игры! Встретимся зимой, оревуар!

Николай "Nickky" Щетько

Место		Пр. мес.	Название	Голосов
1	→	3	Prey	78
2-3	–	–	Alien Shooter 2	74
2-3	–	–	В тылу врага 2	74
4	–	–	Call of Juarez	44
5	↓	4	Guild Wars: Factions	35
6	→	6	Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition	34
7	–	–	Bad Day L.A.	31
8	–	–	Dungeon Siege 2: Broken World	30
9	–	–	Ghost Recon Advanced Warfighter	23
10-11	↓	7	Movies: Stunts & Effects, The	20
10-11	↓	14-15	Darkstar One	20
12	↓	11	Fallen Lords: Condemnation	18
13-14	–	–	Ядерный титбит 2	17
13-14	–	–	Broken Sword: The Angel of Death	17
15-16	↓	14-15	CivCity Rome	14
15-16	→	8	Pirates of the Caribbean: The Legends of Jack Sparrow	14
17-18	→	20	Glory of the Roman Empire	11
17-18	↓	13	Черный Корсар	11
19-21	–	–	WarPath	10
19-21	↓	18-19	Cars: The Videogame	10
19-21	–	–	Panzer Elite Action: Fields of Glory	10
22	↓	17	Secrets of Da Vinci: Forbidden Manuscript	8
23	→	21	OutRun2006: Coast 2 Coast	6
24	→	22	Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle	3
Всего проголосовало:				**284**

→ — исключается из хит-парада; ↓ — спускается; ↑ — поднимается; – — новинка хит-парада

КИНО

Вот и свершилось. С ноября этого года в нашей газете начинает работу, не сомневаюсь, долгожданный кино-парад. Отныне не только игры, но и фильмы смогут посоревноваться друг с другом. А это, согласитесь, более непредсказуемое дельце. Но не буду томить — приступим к обзору первых результатов.

Стать "первым среди первых" удалось — кто бы сомневался? — успешнейшему летнему блокбастеру **"Пираты Карибского моря: сундук мертвеца"**. За птенца Джерри Брукхаймера проголосовало 125 человек, что аж в два раза больше, чем у шумной экранизации романа П. Зюскинда — **"Парфюмера"**, расположившегося на второй строчке. Но если верхушка нашего хит-парада интриги не таила и совсем не удивила, то чуть ниже не обошлось и без больших сюрпризов. Так, третье и четвертое места делят романтический молодежный фильмец **"Питер FM"** и семейная комедия **"Клик. С пультом по жизни"**. Не намного отстает от странной парочки юбилейный подарок студии Pixar — **"Тачки"**, которых упрямо пытается догнать очередной комикс в лице **"Люди Икс-3: Последняя битва"** [украдкой смотрим на успехи мегадорогого "Супермена"]. Все-таки во фразе "поддержка фанатов" что-то есть. Ближе к концу десятки затесалось великолепное авторское кино **"Ангел-А"**, первая режиссерская работа Люка Бессона после многолетнего перерыва. С мизерным отрывом плетутся классический мистический триллер **"Омен"**, а с ним и очередная неожиданность — **"Правдивая история Красной Шапочки"**. Неужто дело тоже в поклонниках?;) Завершает десятку кино-парада мультфильм **"Князь Владимир"**.

Что же до творящегося на позициях ниже, так здесь полнейший хаос и неразбериха. Можно лишь удивляться отчаянному рвению одних и обидным отставаниям других. В шаге от "Владика" комедийная мелодрама **"Поцелуй на удачу"**. А там недалеко и до одного из лучших трэшев этого года **"У холмов есть глаза"** и гламурного удовольствия под названием **"Дьявол носит Prada"**, подившегося своим присутствием в толпе аутсайдеров.

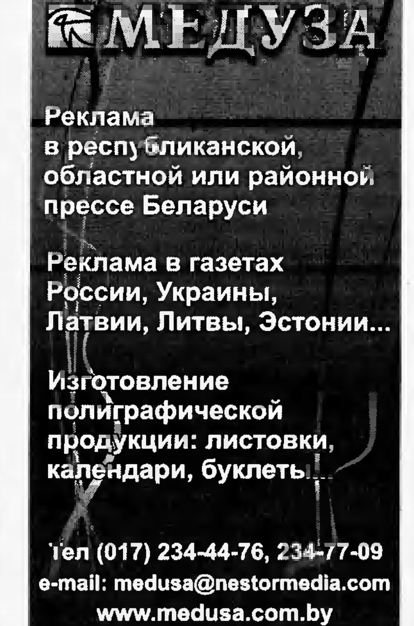
Отдать же свой голос за тот или иной фильм можно на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr. Смелей ставьте галочки и отправляйте свое мнение о лучших фильмах месяца к нам, где все будет аккуратно да справедливо подсчитано, а с результатами сможете ознакомиться в следующем номере "ВР".

Берлинский Gosha





место	позиция	фильм	голосов
1	-	Пираты Карибского моря: сундук мертвеца	125
2	-	Парфюмер: история одного убийцы	60
3	→	Питер FM	50
4	-	Клик. С пультом по жизни	50
5	-	Тачки	47
6	→	Люди Икс-3: Последняя битва	44
7	→	Ангел-А	35
8	-	Омен	34
9	→	Правдивая история Красной Шапки	34
10	-	Князь Владимир	27
11	-	Поцелуй на удачу	26
12	-	У холмов есть глаза	22
13	→	Посейдон	21
14	-	Дьявол носит Prada	21
15	-	Полиция Майами: отдел нравов	17
16	-	Он, я и его друзья	14
17	-	Пульс	14
18	-	Возвращение Супермена	11
19	-	Кочевник	9
Всего проголосовало:			**251**



НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Новый сет "Берсерка"

Пока суд да дело, подоспел новый (уже четвертый) сет коллекционной карточной игры "Берсерк" — "Молот времени". Уже сейчас можно найти в продаже начальные наборы и бустера четвертого сета, а с 6 ноября должны появиться и специальные профессиональные колоды. Что принесет с собой "Молот времени"? Большое количество дополнительных карт, а также новые игровые механики. В общем-то, все то, чего от него ожидают игроки.

Спираль времени

Еще один новый сет со словом "время" в названии вышел для первой в истории ККИ Magic: the Gathering, не нуждающейся в представлениях. Time Spiral подарит всем "магам" большое количество новых карт, посмотреть которые можно на http://mtg.ru/cards.

Имперский багги

Компания "Технолог" продемонстрировала первую модель колесной техники для своей системы Robogear — Имперский багги (имени собственного у него пока что нет). Багги станет стартовой моделью новой линейки колесных машин (ранее, как вы помните, модели в игре предпочитали использовать гусеницы). Вся техника, по ставшей уже доброй традиции, будет собираться без клея, "на щелчок".



Задержим...

Плохие новости для поклонников вселенной Warhammer 40k. Выпуск настольной ролевой игры по этому миру переносится с начала весны на осень будущего года. Правда, нескольким десяткам счастливчиков удастся заполучить Warhammer 40K: Dark Heresy Rulebook (стартовую книгу системы) уже в августе, на одном из крупнейших западных мероприятий по настолкам — GenCon Indy. Ну а всем остальным придется ждать, пока издатели и разработчики не посчитают игру окончательно готовой к выходу в свет.

Гильдия алхимиков

Уже в начале ноября должно появиться новое дополнение к настольно-печатной игре "Зельеваренье" — "Гильдия Алхимиков". В отличие от первого расширения — "Университетского курса" — здесь будет сделан больший упор на созидательный компонент, изготовление зелий, а не на организацию пакостей оппонентам. Более подробно о дополнении мы расскажем после его выхода в свет.

Расширение "Небожителей"

Неплохая ККИ "Небожители" от новосибирской "Студии Электронных Развлечений" расширилась вторым сетом с незамысловатым названием "Бета". Найти описание всех новых карт можно на официальном сайте игры — http://godlike.ru/cards/beta.

"Путь командора", часть вторая

Осень — традиционное время появления расширений для всяческих карточных игр. Еще одна новость на



эту тему поступила от Дизайнерской группы "Столица", которая объявила о релизе нового сета космической ККИ "Путь Командора" — "Имперское вмешательство". Сюжет расскажет о том, как Империя наконец-то получила повод для вторжения в сектор "Троя", благодаря появлению там враждебного флота инопланетной расы Кх'арнов. И теперь на территории сектора развернутся бои между Пиратами, Империей, Конфедерацией и пришельцами. Кстати, новый сет добавит в игру особо редкие "платиновые" карты, значительно усиливающие существующие колоды.

Французы и самураи

На сайте игровой системы "Эпоха битв" от "Звезды" обновились листы боевых характеристик. На этот раз были добавлены характеристики для двух наборов — "Французские рыцари XV в." (раздел "Средневековье") и "Штаб самурайской армии" (раздел "Сегун"). Все листы приведены в соответствие с третьей редакцией правил игры и могут быть прямо сейчас использованы поклонниками данного воргейма. Ищите их на http://ageofbattles.ru/index.php?nav=middle&set=8036 и http://ageofbattles.ru/index.php?nav=segun&set=8029.

Путешествуя по Аль-Калиму

Уже появилось в продаже расширение к настольно-печатной игре Runebound — Sands of Al-Kalim от Fantasy Flight Games. В ней нам предстоит попасть в затерянное в пустыне королевство, сразиться с многочисленными монстрами и написать свою собственную историю приключений, попав в саги и сказания. Sands of Al-Kalim включает в себя новые фигурки героев, обновленную карту (с песчаными бурями и исчезающими городами) и дополнительные квесты.



Турниры чемпионов

С 3 по 6 ноября в Казани состоится очередной Международный конвент фантастики и ролевых игр "Зиланткон-2006". Все дни конвента будет работать секция настольных игр. Но для нас главная хорошая новость в том, что на конвенте пройдут турниры чемпионов по "Берсерку", "Войне", "Зельеваренью" и Cool Game, где соберутся лучшие игроки со всего бывшего СССР, и на каждый из этих турниров впервые получили путевки по четыре человека из Беларуси. Конечно, не все из них будут присутствовать на "Зилантконе", но за тех, кто все-таки туда поедет, мы обязательно поболеем.

Morgul Angmarsky

АНОНС

Enemy Territory: Quake Wars

Жанр: *сетевой экшен*
Издатель: *Activision*
Разработчик: *Splash Damage (совместно с id Software)*
Похожие игры: *Quake, Battlefield*
Дата выхода: *первый квартал 2007 года*
Официальный сайт: *www.enemyterritory.com*

Представьте себе: ровно пятьдесят лет до событий Quake 2. На Землю, как известно, напали строгги. Безжалостно истребляя людишек, эта раса практически полностью поработила планету. Правительство Земли забеспокоилось и создало специальную армию для уничтожения угрозы. И имя этой армии — Earth Defense Force. На самом деле, эта организация была создана еще раньше и предназначена для устранения множества катаклизмов, которые успели произойти с Землей до середины XXI века. Пафосно, конечно, но внушает. На планете развернулись крупные битвы. Как раз в таких вот битвах нам и предстоит поучаствовать — причем, как на стороне строггов, так и на стороне двуногих млекопитающих. За кого именно — решать только вам. Наступит это счастье, кстати, довольно-таки скоро — в конце этого года в виде DVD-бокса с игрой Enemy Territory: Quake Wars.



Если вы думаете, что игру эту делают какие-нибудь тяжеловесы-старожилы игровой индустрии, которые имеют многолетний опыт работы и выпускают несколько дежурных хитов вселенского масштаба в год, то мы вынуждены вас разочаровать. Splash Damage еще совсем недавно считала делом своей жизни выпускать разве что карты для Quake 3, иногда выдавала еле-еле играбельные многопользовательские уровни для Counter-Strike (причем далеко не Source), делала какие-то моды и мутаторы для Return to Castle Wolfen-stein, а также патчи для нее. В 2002 году, правда, под четким руководством Activision они выдали на гора отличный многопользовательский аддон на бесплатной основе для уже упомянутого выше Return to Castle Wolfenstein. Теперь вот Activision поручила им Enemy Territory: Quake Wars.

И вот как раз на этом месте нас тревожат сомнения по поводу того, справится ли такая небольшая и неопытная студия скорее даже энтузиастов, чем профессиональных разработчиков с проектом, который, без дураков, имеет все шансы отобрать фанатов у самого Battlefield? Сомнения тревожат, кстати, не только нас, но и наших западных коллег-журналистов. Activision на все вопросы в духе "А ребятки смогут? " отвечают крайне лаконично: "Еще как смогут! ".

Впрочем, для того чтобы ребятки смогли, сама Activision сделала немало. Во-первых, разработчики имеют все права на вселенную Quake (имеются в виду сюжетно связанные вторая и четвертая части). Во-вторых, на руки Splash Damage был выписан монструозный движок Doom 3 Engine. О нем мы с вами еще поговорим. В-третьих, для участия в разработке была привлечена сама id Software и лично Джон "обожаю Xbox 360" Кармак.

По сути, Enemy Territory: Quake Wars — сугубо многопользовательская игра. Тем не менее, на вопросы о сингле издатели лишь хитро улыбаются. Скорее всего, будет лишь кучка карт, никак не связанных (или очень условно связанных) между собой, по которым вам предлагается бегать с ботами и лихорадочно уничтожать их, изредка пользуясь какой-нибудь техникой. Безусловно, куда интереснее сражаться с живыми людьми на просторах сети. Количество игроков, правда, очень разочаровывает — максимум 32. Сами бои будут проходить на смехотворных локациях примерно в километр квадратный. Разработчики стараются компенсировать это разнообразием режимов игры и заданий. Никаких подробностей по этому поводу, правда, пока не раскрывается. И, по всей видимости, не раскроется — издатель хочет сохранить интригу. Так что остается лишь ждать релиза.

Разумеется, разработчики стараются сделать полную координацию баталий среди игроков одной команды, у них это навряд ли получится. Да, возможно, через некоторое время после релиза вы сможете увидеть на сервере более-менее осмысленные командные действия, но на первых порах геймеры будут лишь носиться по уровням и только и делать, что отнимать друг у друга технику. Чтобы этому помешать, разработчики сделали контекстно-зависимый интерфейс и в придачу к нему назначили с десяток горячих клавиш. Аудиогарнитура тоже не помешает, но ее иметь необязательно.

А теперь перейдем к самому вкусному — к описанию классов бойцов. Да, у людей и у строггов будут разные классы, но, по сути, все они — аналоги друг друга.

Итак, классы людей:

— **Soldiers.** Самые обычные бойцы. Несмотря на всю простоту, обреченный на популярность класс. А все дело в весьма солидном вооружении — многоцелевой автомат N93 и гранатомет N72 LAW. С такими игрушками строггам можно очень быстро объяснить, кто тут, на Земле, хозяин. В комплект вооружения будут входить осколочные гранаты и мощная взрывчатка.

— **Field Ops.** По сути, "оруженосцы". Эти парни должны в обязательном порядке таскать за собой ящик с патронами.

Окончание на стр. 32

Новый хоррор увидит свет

Шведская команда Frictional Games анонсировала хоррор-адвенчуру **Penumbra — Overture**, которая берет свое начало из технологической демки разработчиков. Действие в Penumbra будет разворачиваться от первого лица, а высокодетализированная графика и реалистичная интерактивность окружающего мира позволит игрокам с головой погрузиться в леденящий душу игропроцесс. История расскажет нам о молодом человеке, который отправился в пещеры Гренландии на поиски информации о своем покойном отце. Как уже можно догадаться, главному герою повествования уготована теплая встреча местными монстрами и ему придется найти не одно приключение на свое высокополигональное филейное место. Несмотря на проработанную боевую составляющую, которая позволит отбиваться не только кулаками, но и подручными средствами (балки, палки, арматуры), куда большего внимания заслуживает ньютоновская физика — именно она поможет спастись в трудную минуту нашему альтер-эго. Устроив завал в одной из шахт, можно будет перекрыть проход целым толпам омерзительных зомби (или кому-то там еще, кого придумают девелоперы). Уже давно ведущиеся поиски издателя увенчались успехом, в результате чего в первом квартале 2007-го года компания Lexicon Entertainment зажжет зеленый свет перед Penumbra.

Supreme Ruler 2010 продолжится

BattleGoat Studios готовит сиквел к глобальной стратегии Supreme Ruler 2010, который получил незамысловатое название **Supreme Ruler 2020**. Согласно официальным заявлениям разработчиков, продолжение будет иметь эволюционный характер, то есть гемплей и основы игры останутся теми же, а изменениям подвергнутся лишь графика, игровые режимы и искусственный интеллект оппонентов. Ознакомившиеся с первой частью наверняка не раз упрекали проект за те визуальные убожества, которые доводилось видеть на протяжении всей кампании — поэтому вполне логично решение украсить внутриигровой интерфейс новыми спецэффектами. Помимо стандартных кампании и "песочницы", можно будет играть в отдельно взятом регионе, выбранном заранее. До выхода Supreme Ruler 2020 еще придется подождать, ибо окончательный релиз запланирован на третий квартал 2007-го.



Supreme Ruler 2020



Penumbra — Overture

Очередная игра серии — к 40-летию Star Trek

7-го ноября появится версия для PC и Xbox 360 стратегии в реальном времени **Star Trek: Legacy**. Созданием этого проекта по популярной космической вселенной занимается Mad Doc Software, а мировым издателем выступит компания Bethesda Softworks. Дата релиза новинки выбрана не случайно — ведь именно этой осенью знаменитому сериалу Star Trek исполняется 40 лет. На этой фантастической вселенной выросло не одно поколение, поэтому становится понятным, почему компьютерные игры по мотивам космосаги просто обречены на финансовый успех. Последняя на данный момент часть, Legacy, вправе называться "эпической" — игрокам предстоит пройти три "эры", которые в свое время имели отражение на киноэкранах: Star Trek: The Original Series, Star Trek: The Next Generation и Star Trek: Enterprise. Каждая из кампаний будет соответствовать определенному этапу, с характерными для него космическими кораблями и героями. Исследовать звездные просторы и сражаться с врагами одному не придется — предусмотрено создание собственного флота с возможностью отдачи приказов соединениям. Помимо Legacy, щедрый издатель запускает в продажу еще два "тематических" проекта — Star Trek: Encounters (для PS2) и Star Trek: Tactical Assault (для PSP).



Star Trek: Legacy

АНОНС

Дальнобойщики 3: Покорение Америки

Разработчик игры: SoftLab-NSK
Издатель игры: 1С
Минимальные требования: Pentium IV 2 GHz, 512 Мб оперативной памяти, видеокарта класса NVIDIA GeForce 5 (?) и выше с объемом памяти не менее 64 Мб
Дата релиза: пока не определена

Любить автомобили — это одно. Любить магистральные автопоезда — совсем другое. Когда под тобой содрогаются мощью сотни лошадиных сил, когда позади тебя пятнадцать тонн груза, стоит захотеть — и красавец-тягач придет в движение, послушный твоим рукам... Необычные ощущения. Но доступны они в реальности, к сожалению, не многим. Впрочем, есть еще и виртуальность, где вам позволено все. В вашем распоряжении с полдюжины игр, в которых вы можете примерить на себя роль водителя седельного тягача. Но в ряду проектов на данную тематику особо выделяются "наши" "Дальнобойщики", которые уже вот-вот дорастут до третьей инкарнации. И пусть долгожданный релиз уже второй год все никак не наступит, будем смотреть на вещи с оптимизмом — разработчики действительно хотят сделать "конфетку" и издатель это понимает, поэтому и не торопит. Проявим понимание к позиции славной фирмы "1С", наберемся в который раз терпения и снова поинтересуемся, что же за "кондитерское изделие" готовят нам SoftLab-NSK.



Как давно уже известно всем поклонникам данного игрового сериала, место действия в третьей части переместится в Америку. Вот только не надо сейчас кривить моську и обвинять разработчиков в меркантилизме. Не думаю, что найдется страна, в которой субкультура дальнобойщиков развита больше, чем в Америке, поэтому вполне логично, что играть мы будем на просторах именно Штатов. Кроме того, хороший проект должен оплачиваться, не так ли, а игра про американские дороги сможет принести SoftLab'овцам значительно больше прибыли, чем про дороги российского разлива. А это в свою очередь благотворно скажется на нас с вами, ведь при успешной реализации "Дальнобойщиков 3" мы можем рассчитывать на развитие серии. На этом тему целесообразности смены континентов закрываем.

Основная канва в игре остается той же — заработать кучу денег. Но в третьей части нас ждет полноценный сюжет, по которому молодой парень приезжает в Калифорнию с некоторой суммой в кармане, водительскими правами в бумажнике и мечтой создать свою фирму по автоперевозкам. Раскрыть подробности сюжетных перипетий разработчики категорически отказываются ("иначе играть будет неинтересно"), но клятвенно обещают дружбу, ненависть, месть и даже любовь. Окинув взором тринадцать созданных персонажей, среди которых три девушки, вполне можно надеяться, что история получится интересная. Дальнобойщики, секретарша, журналистка, правительственный агент, полицейский, следователь — такой набор профессий недвусмысленно намекает на конфликт и кучу неприятностей тому, кто в этот конфликт влезет, а влезать, судя по всему, придется именно нам.

Вообще, если почитать интервью, то о геймплее можно узнать много интересного. Например, что наше поведение напрямую может повлиять на отношение к нам других персонажей, а значит, изменит и их реакцию. Не забывайте, "Покорение Америки" — это не просто игра про то, как по хайвэям носятся грузовики, это игра про то, как в условиях жесткой конкуренции создается и развивается фирма по грузоперевозкам. Позволю себе привести пример из одного интервью с Игорем Белаго (обратите внимание, кусочек сюжета!). Игроку звонят и сообщают, что компания "Хендерсон и Катапультен" решила открыть представительство в Калифорнии, чтобы построить астральный сегрегатор. В аэропорт Бишопа только что прибыли первые запчасти, а вас, дорогой водитель, порекомендовали как исполнительного перевозчика. Вы можете подписывать или не подписывать контракт — пока это просто информация. Если подпишете, позже "Хендерсон и Катапультен" объявятся еще раз: мол, наша миссия продвигается успешно, астральный сегрегатор растет как на дрожжах, но по религиозным причинам во время постройки мы должны есть только копченую рыбу, поэтому не согласитесь ли вы ее доставить? Снова можно отказаться (типа, я потом всю жизнь грузовик от нее отмывать буду), но тогда в следующий раз, когда этот загадочный астральный сегрегатор взорвется, вас уже никто не позовет развозить новые запчасти. Или пример о рыбе. Допустим, половина торгового флота Калифорнии только что вернулась в Сан-Диего и выгрузила огромное количество рыбы, все, что имелось на борту, и сейчас этот вал пойдет на переработку. Поэтому в районе Сан-Диего, да и в близлежащих городах, будет ощущаться острая нехватка транспорта (но это уже надо домыслить, разумеется). И если вы, скажем, половину своего флота (именно так это у них и называется) отправляете "на рыбу", то вполне вероятны очень серьезные заработки... Или другой пример: вдруг стало известно, что Большой Джон половину своего флота отрядил в Дэвис. Почему? Потому что там, по слухам, по весьма раздутым слухам (и даже известно, кем именно они раздуты), приключился переизбыток винодельческой продукции. Что делаем мы — с удовольствием отзываем оттуда своих ребят, а Большой (но легковерный и бестолковый) Джон пусть фыркает там в поисках бочек. Этот пример означает, что мы сами сможем устраивать подобные информационные диверсии. Мы можем влиять на появление и распространение слухов, но тогда придется нести за это ответственность. Ведь если Большой Джон узнает, что эта подстава — ваших рук дело, то вам уже никогда не видеть его в своих друзьях. Вообще наша репутация в Калифорнии страшно важна. Если этот параметр будет низок, к нам не пойдут работать люди, самые выгодные контракты тоже не достанутся. А потерять признание окружающих легче легкого, например, игрок ехал по дороге, а Черный Пит, известный задира, и говорит: "А слабо тебе доехать с места до того угла быстрее меня?" Игрок отвечает: "слабо", и уважение коллег и конкурентов падает. Поэтому, совершая то или иное действие, необходимо будет прикидывать, как это отразится на вашей репутации.

Кроме вышеописанных персонажей в игре появятся и просто пешеходы, привнося жизни населенным пунктам. Впервые в серии мы сможем подбирать попутчиков, которые могут дать те или иные дополнительные квесты, необязательно завязанные на деньгах — кто-то может попросить вас догнать бандитов, отобравших машину, а кто-то захочет с вашей помощью добраться до своей любимой девушки.

Пора взглянуть на кадровый состав нашей будущей фирмы. Помните, как в "Дальнобойщиках 2", едва скинув груз, вы, скрипя покрышками и размахивая лицензией, неслись к ближайшей стоянке, надеясь нанять еще одного водителя? В третьей части эту функцию возьмут на себя рекрутские конторы, куда вы и станете обращаться в поисках подходящих кадров. Нет, они не будут скрипеть покрышками и размахивать лицензией, их задача — подбирать для вас новых сотрудников. Вот только захотят ли водители и офисные служащие работать на вас (репутация!)...

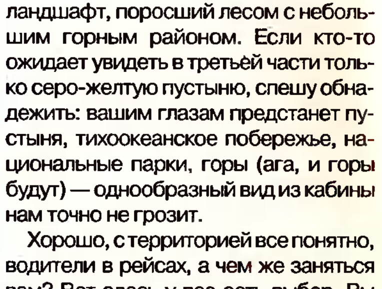


Изменился не только способ найма водителей, но и ваше с ними взаимоотношение. В той же второй части вы, наняв кого-то, совершенно никак не могли влиять на то, какой груз и куда он повезет. А ведь от этого момента зависела финансовая устойчивость вашей компании. Фактически все катались сами по себе, отдавая вам лишь часть выручки. Для того чтобы дела шли более успешно, вам приходилось отлавливать своих подопечных на подступах к торговым базам, дабы самолично выбрать склад загрузки или за свои кровные поставить коллегам форсированные двигатели или улучшенную подвеску. Теперь все серьезнее и четче. У вас есть офис и гараж, в вашей воле дать указание своему водителю заехать на станцию и поменять двигатель, перевезти определенный груз, перегнать новую машину от дилера в гараж фирмы и много еще чего. В общем, под вашим чутким руководством тягачи будут бороздить просторы Калифорнии, приумножая ваши финансы и повышая уважение к вашей компании.

На "просторах" страны пребывания остановимся чуть подробнее. Сотрудники SoftLab неоднократно бывали в США, исколесили Калифорнию вдоль и поперек, после чего сеть хайвэев и фривэйев воплотилась в виртуальном виде. Понятно, что все эти трассы в реальном масштабе в игру впихнуть не получится, поэтому принимается поправочный коэффициент 0.1, и шесть тысяч километров реальных дорог превращаются в 600 километров виртуальных. Достаточно долго удерживался в разработках именно этот масштаб, но когда дело дошло до воплощения городов и городков, стало ясно, что при таком коэффициенте сжатия реальной территории населенные пункты просто теряют свою узнаваемость. Пришлось коэффициент сжатия уменьшать наполовину. Зато как было приятно софт-лабовцам, когда на E3 после ознакомления с игрой к ним подходили люди и говорили примерно следующее: "Очень хорошо вы смоделировали этот город. Жаль, что у вас здесь стоит шлагбаум, если поехать по этой дороге, а потом повернуть направо и проехать два квартала, там будет дом, где я живу". Ну, а про смоделированную транспортную развязку, проходящую как раз возле павильона, где демонстрировалась игра, слышали, надеюсь, все. Оцените, как говорится, степень реалистичности...

Итак, теперь мы имеем практически полную и точную карту автомобильных дорог Калифорнии в соотношении примерно 1:3, а это около двух тысяч километров дорог. Кроме этого у нас есть тридцать восемь городов и городков, среди которых Лос-Анджелес, Сан-Диего, Санта Барбара и Сан-Франциско, плюс три десятка городков поменьше. С детализацией населенных пунктов не мудрили и отрисовывать каждый забор не стали, но отобразили самые известные и узнаваемые места. Впрочем, это касается только тех районов, где разрешено движение грузовых автомобилей. Не надейтесь, что вам удастся, чадя дизельными выхлопами, прокатиться по Аллее звезд, зато посигналить очередной выставке в Los Angeles Convention Center вполне реально.

Раскатывать по городам слишком долго не придется, захватили груз, заправились — и вперед в другой город. Обратите внимание, теперь грузы будут приниматься и сдаваться не только на неких обобщенных складах, но и там, где производятся: молоко — на ферме, бревна — на лесопилке, автомобили — на фирме и так далее. В пути ожидается немалое разнообразие пейзажей, в отличие от все той же "Дальнобойщики 2", где была отражена местность, примерно соответствующая горному Алтаю: холмистый ландшафт, поросший лесом с небольшим горным районом. Если кто-то ожидает увидеть в третьей части только серо-желтую пустыню, спешу обнадежить: вашим глазам предстанет пустыня, тихоокеанское побережье, национальные парки, горы (ага, и горы будут) — однообразный вид из кабины нам точно не грозит.





Хорошо, с территорией все понятно, водители в рейсах, а чем же заняться вам? Вот здесь у вас есть выбор. Вы можете целиком и полностью посвятить себя менеджменту компании имени себя любимого: распределять заказы, планировать рейсы, следить за колебаниями акций вашей фирмы на бирже, открывать филиалы в других городах... А можно выбросить из головы все эти офисные заморочки и просто крутить "баранку", переложив бремя управления на сотрудников. Или, в конце концов, послать подальше все перевозки и выйти на трек, завоевав титул самого быстрого carmen'а (жаргонное название дальнобойщиков в Америке), но наиболее предпочтительным будет разумное сочетание всех трех режимов. В принципе, одним из главных недочетов второй части стало то, что игроку все время приходилось быть в движении. Взял груз, отвез, сдал в пункте получения, схватил новый и далее по кругу. А все потому, что, по сути, заняться нам было просто нечем. Сейчас же предлагается менеджмент. Мы можем покупать машины, нанимать водителей, сажать их в эти машины, можем покупать водителей сразу с автомобилями.

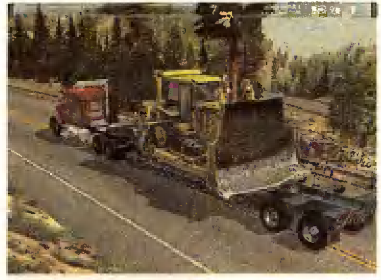
Обратите внимание, впервые у нас появилась возможность выйти из машины. С подробностями опять небольшой напряг, но анализ скриншотов и отдельных высказываний разработчиков позволяет предположить два варианта. Первый: никакой свободы пеших прогулок — подъезжаем к бензоколонке, жмем на кнопочку и любуемся роликом, где наш протагонист наполняет баки топливом, а затем вновь усаживается за руль. Вариант второй: некоторую свободу все же предоставят, но только в рамках замкнутых помещений (офис, бар). Мне почему-то более реалистичным кажется первый вариант. Как бы то ни было, точно известно, что пеших миссий не будет.

Ну, а теперь мы наконец-то перейдем к самому вкусному — к автомобилям. Поскольку калифорнийские водители весьма консервативны в своих предпочтениях (в остальных штатах предпочтения точно такие же), truck'и нам предложат сплошь американские, единственным "чужаком" тут окажется Volvo, но, опять же, американский вариант. С некоторыми автомобилями вы уже виделись в "Дальнобойщиках 2", другие для вас будут в новинку. Freightliner, Mack, Peterbilt, Kenworth, Sterling, Western Star — эти марки многое скажут людям, интересующимся седельными тягачами. Здесь, наверное, уместно сравнить автопарк второй и третьей серии. Если вы помните, во вторых "Дальнобойщиках" семейство грузовых автомобилей в большинстве своем было представлено бортовыми моделями. Седельные тягачи двух и трехосного исполнения то-





же стали нередкими гостями, но основную массу составляли грузовики с тентованым или изотермическим кузовом. В Штатах же картина диаметрально противоположная. Грузовик по-американски — это здоровенная, мордастая, ревущая мощным мотором махина (в тотальном большинстве — с выступающим капотом, "безкапотников" в Америке не любят), волокущая за собой не менее монструозный прицеп. Бортовые автомобили тоже будут представлены, но всего одним Freightliner FL60. Но не думаю, что вы сами захотите долго управлять такой невзрачной техникой, когда мимо вас по трассе промчится какой-нибудь Mack CX603 Vision, а на светофоре рядом притормозит Freightliner Classic XL.







Когда вы все же очутитесь в кабине навороченного truck'а, не забудьте осмотреться. Разработчики дотошно отобразили не только мелкие детали наружной экипировки вашего авто, но и подробно воссоздали весь внутренний интерьер, для чего в игру было введено дополнительное положение камеры. Сейчас, помимо известных "на месте водителя", "на месте пассажира" и "камера позади автомобиля", добавился вид "из спальника". Вести машину это не сильно помогает, зато можно детально рассмотреть интерьер. Лицензии, полученные "1С" практически на все машины (там, где лицензия пока не получена, ведутся переговоры), гарантируют то, что все авто в игре будут представлены максимально достоверно. Для этого в фирмах-производителях существуют специальные сотрудники, следящие за подобными проектами и указывающие на неточности в реализации внешнего вида или динамических характеристик. Такой подход имеет огромный плюс, ведь теперь разработчикам при моделировании не придется ограничиваться каталогом и набором фотографий — всю необходимую информацию можно получить в конструкторском бюро.

Но насколько красивы бы ни были заводские машины, всегда найдутся энтузиасты, желающие улучшить то, что, по их мнению, сделано недостаточно красиво/умело. В игре у вас будет возможность подвергать изменению техническую составляющую и визуальное исполнение тягачей. Под технической составляющей понимаются двигатель, трансмиссия, подвеска и прочая машинерия. Разработчики обещают более глубокую, чем во второй части, проработку различных систем и их влияние на поведение грузовика на дороге. Заметьте, теперь машина может сломаться в пути просто из-за того, что вы приобрели некачественные запчасти, а не только по причине неудачной попытки сдвинуть капотом подвернувшуюся бензоколонку или придорожную закусочную. Что до модели повреждений, разработчики с гордостью заявляют, что обсчет повреждений станет вестись в реальном времени и выглядеть это будет "как в жизни", это правило касается не только тягача, но и следующего за ним трейлера. Учитываются ребра жесткости, места креплений и сварки, расположение и взаимосвязь агрегатов в подкапотном пространстве. Теперь, даже банально зацепив при неудачном развороте крылом стоящий на обочине столб, вы рискуете заработать немалые проблемы. Покореженный металл может порезать вам покрышку, перебить важный трубопровод или заклинить рулевой механизм. А если у вас груз, требующий срочной доставки? Поэтому будьте осторожны при движении, тем более что моментально починить машину нажатием "911" уже невозможно. Придется вызывать специальную службу, а при особо серьезных случаях даже буксировать ваш тягач на станцию техобслуживания. Там никто не заставит вас сидеть в смотровой яме, вооружившись набором гаечных ключей, ремонт машин произведут в СТО, причем грузовик останется в самом здании; мы же, сидя в офисе, получим диагностический рапорт с огромным количеством позиций. Предполагается, что игрок будет обсуждать этот документ, договариваться, что чинить, а что нет, на какие кнопки нажимать, а какие оставить в покое... Но данный подход применим только к игровым автомобилям, на трафик, само собой, вышеописанное не распространяется.

Автомобильные эстеты тоже не останутся без внимания: к их услугам система тюнинга грузовика, начиная от перекраски его во всевозможные цвета, заканчивая заменой оперенья и украшательствами любыми доступными обвесами. Переплюнуть серию NFS:U не обещают, но клянутся, что возможности по превращению средства зарабатывания денег в произведение искусства на колесах будут приличные. Есть также шанс получить небольшой встроенный редактор для тех, кто хочет раскраску своего Peterbilt'а выполнить своими руками, но разработчики пока в размышлениях о целесообразности включения такого редактора в комплект поставки. Кроме грузового автотранспорта, добавят и легковушки, в основной массе, конечно, американские, но к ним в компанию затесался немецкий "Новый Жук" вместе со школьным автобусом. Скорее всего, им уготована роль массовки на дорогах, ибо, как сказал Игорь Белаго: "Мы делаем игру про дальнобойщика, а не про водителя автобуса".



Наукрашавшись, в конце концов выводим свой грузовик из гаража и отправляемся за заказом. Понятно, что на седле тягача много товара не увезешь, поэтому нам нужен полуприцеп. А вот здесь мы встречаем еще одно кардинальное отличие от вторых "Дальнобойщиков" — неплохой выбор разновидностей полуприцепов. В "Дальнобойщиках 2", по сути, все грузы делились на два типа: то, что можно сложить в ящики, и то, что можно залить в цистерну (а попросту — топливо), посему выбора для любителей водить магистральные автопоезда попросту не было. Зато в третьей части нас ожидают: фургон, рефрижератор, контейнеровоз, цистерна, тяжеловоз (платформа), автовоз, зерновоз, самосвал, скотовоз, тентовалый полуприцеп, цементовоз и напитковоз. Для чего предназначен каждый из них, думаю, понятно, сие разнообразие также косвенно свидетельствует о широкой номенклатуре грузов, вплоть до астральных сегрегаторов:). Что это за такое, предстоит выяснить только после релиза.

Специально для тех, кто переживал, что в прошлой серии игры соперники (и сотрудники), управляющие тягачами, раскатывали без полуприцепов, сообщаю, что дискриминация устранена и порядок восстановлен, перевозить груз можно только в том случае, если у вас тягач снаряжен должным оборудованием. Это правило касается абсолютно всех — как вас, так и ваших конкурентов. Особо циничные игроки могут спокойно догнать недруга и путем хитрых манипуляций своим авто сорвать у него полуприцеп со сцепного устройства. Вообще, отныне ваши соперники в полной мере ощутят на себе тяжесть участи водителя в современном мире: нехватка топлива, поломки автомобилей, полиция и прочие дорожные "радости" на просторах Калифорнии ныне касаются не только вас.

Раз уж зашла речь о полиции... Вы знаете, что американские ПДД здорово отличаются от привычных нам? Ну, теперь уже знаете. Все пункты зачитывать не буду, а для примера возьмем хотя бы систему дорожных знаков. В европейской системе, которая используется и у нас в стране, принцип передачи информации построен на условных обозначениях и пиктограммах. В Америке фактически нет знаков в нашем понимании, зато полно всяческих указателей, которые и призваны регулировать транспортные потоки, указатель в виде оранжевого ромба и надписью "No way", к примеру, это аналог нашего знака "Движение запрещено". Это важно — все дорожные знаки и разметка в игре будут ТОЛЬКО на английском языке, как в русской, так и в английской версии. Надеюсь, что небольшое руководство для тех, кто с иностранными языками не в ладах, будет прилагаться. Иначе — словарь вам в руки...

Но даже неплохо разбираясь в тамошних ПДД, вы рискуете огрести неслабый штраф, позабыв об одной особенности американских грузоперевозок. Дело в том, что в Штатах законодательно регламентируется максимальное время непрерывного вождения автомобиля — 10 часов. Понимаю, привычка сутками крутить баранку уже в крови, но в каждой машине стоит датчик, регистрирующий все параметры автомобиля, и если вас проверит полиция — доставайте кошелек. Но если вам повезло и полиция все никак не попадается, раскатывать по трассе слишком долго все равно не получится, в игре смоделировано даже засыпание за рулем, клевание носом. А заснув, можно не только банально вылететь на повороте с трассы, но при этом въехать в другую машину или задавить пешехода. Тогда все — Сан-Квентин вам обеспечен.

Что меня впечатлило во второй части "Дальнобойщиков", так это саундтрек. Не ошибусь, если скажу, что значительную часть атмосферы игры создавали шикарные композиции группы "Ария". Более подходящую музыку подобрать было бы сложно, никогда не забуду прорыв через кордон на пути к Алмазному. Скорость за сотню, болтающийся на поворотах прицеп, ревущий в небе вертолет, полицейские машины стараются прижать к скалам или сбросить в пропасть. А в наушниках в этот момент "Ты уходишь от погонь, сквозь кордон и сквозь огонь, свет в глаза, рычаг в ладонь..." Ух... Покорять же Америку предстоит при ином звуковом сопровождении. В игре будет радио и несколько радиостанций на разный вкус. В эфире постоянно кто-то болтает, сообщают новости (слушайте внимательно!!!), прогнозы погоды, дорожную информацию. Все это периодически прерывается музыкой. Если все получится именно так, как обещают разработчики, Winamp имеет очень крупный шанс остаться невостребованным во время игры. Уже готово около 200 композиций, но состав исполнителей держится в секрете. Если вы не одобряет музыкальные вкусы сибиряков, будет возможность заменить их музыкальные композиции своими. Что-то подобное нам предложили и в GTA: San Andreas в виде "своего радио", но успеха у отечественного геймера такая фишка не имела, поскольку не так много наших людей способны воспринимать беглую английскую речь на слух. А вот у софтлабовцев может получиться то, что надо — действительно полезная информация (вспомните пример о массовой поставке рыбы, в игре он может подаваться как новость по радио) поможет выбрать прибыльный заказ, сократить время в пути, заранее предупредив о станции по ремонту впереди и прочая-прочая.

Ну и напоследок, немного о технических моментах. Игра, конечно, будет красива. Если кому-то мало этого заявления и он предпочитает умные слова, пожалуйста, вот вам цитата. "Тысячи километров дорог непрерывного игрового мира с дальностью видимости до пяти километров, до 50-и тысяч полигонов на машину, более 80-и машин в области видимости, более полумиллиона полигонов в кадре на представление территории, до ста костей на каждого персонажа в скелетной анимации, динамические трехмерные облака с реалистичной имитацией рассеяния, динамическая смена времени суток и глобальные карты погоды, полностью динамические тени с мягкими краями, перпиксельное освещение и паралаксное текстурирование, честные динамические перпиксельные отражения с изменением коэффициентов отражения и преломления по углу, пост-эффекты типа HDR lighting (tone mapping, bloom and star filters), motion blur и мощная система масштабирования, чтобы все это съесть на средних по производительности конфигурациях".

А вот что это за средние конфигурации, разработчики тактично умалчивают. На момент написания статьи на сайте "1С" до сих пор красуется надпись, гласящая о том, что системные требования пока не объявлены. Но по недавно появившейся информации, минимальные системные требования будут примерно следующие: Pentium IV 2 GHz, 512 Мб оперативной памяти, видеокарта класса NVIDIA GeForce 5 (?) и выше, с объемом памяти не менее 64 Мб. Естественно, тем, кто захочет увидеть "Дальнобойщики 3: Покорение Америки" во всей красе, потребуется машина помощнее.

Если коснуться еще одной наболевшей темы, а именно, даты выхода, тут наметились некоторые пробления. В декабре этого года ожидается бета, а сама игра выйдет сразу после правки отловленных при тестировании багов. Условия для вступления в ряды тестеров также пока не называются. При случае можете показать язык буржуям — выход планируется в первую очередь в России, а значит, забугорным геймерам придется обождать.

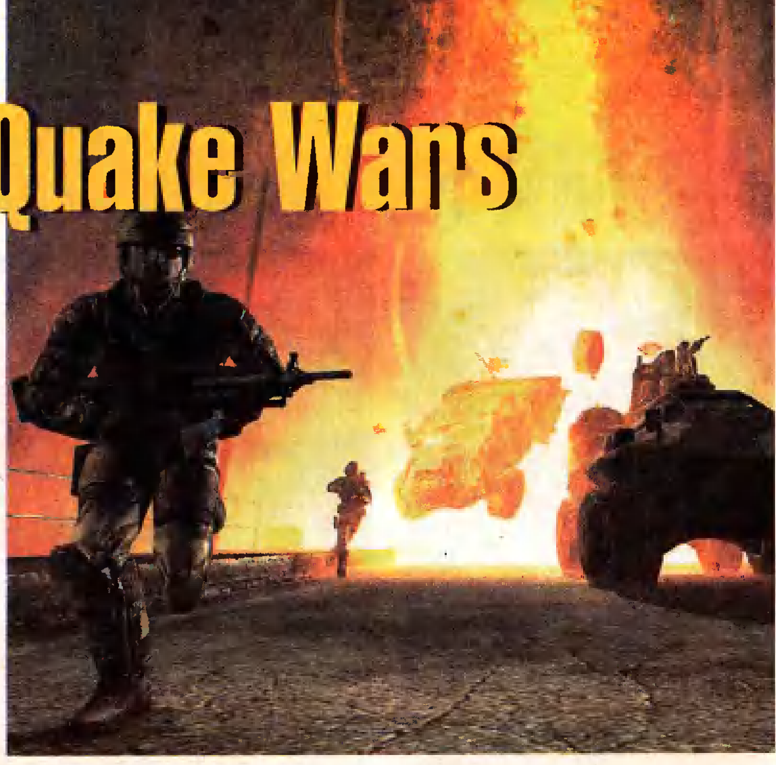


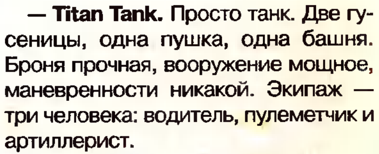
Вывод. Бесспорно, самая ожидаемая игра не только поклонниками тяжелых грузовиков, но и широкими массами. Скрупулезный подход к реализации самых разных элементов, разнообразные новшества, еще больше увлекающие в и без того притягательный мир мощных машин и скоростных дорог. Полируя геймплей, разработчики готовят, не побоюсь этого слова, проект "ААА" класса, которому лично я уже сейчас готов поставить десять баллов.

Юрий Михайлов

АНОНС

Enemy Territory: Quake Wars





Начало на стр. 29

Еще они могут вызвать авиацию, расставлять взрывные устройства и управлять ракетами. Из оружия — только слабенькая штурмовая винтовочка N80. В принципе, желающих побыть этими ребятами должно быть немало — все-таки управлять ракетами никто самолично никогда не отказывался. А вот как-то скоординировать их действия на пользу команде будет практически невозможно.

— **Engineers.** Основная обязанность инженеров — починка техники. Впрочем, еще они могут устанавливать на ключевых позициях радары, поэтому работать им придется в основном в тылу. В их обязанности еще входит установка турелей и средств противовоздушной обороны. Но все-таки самая полезная фишка — возможность выводить из строя вражескую технику. Повреждения техники обсчитываются по зональной системе, так что вывести из строя можно будет любую деталь. Правда, очень уж мало людей захотят играть за этот класс. А виной тому — детский шотган N22. Обещают, правда, еще и мины, но положение это спасает лишь отчасти.

— **Covert Ops.** Эдакие Сэмы Фишеры. Тихонько подкрадываются, убивают каким-нибудь холодным оружием (каким именно — пока точно неизвестно, но, скорее всего, портативной циркулярной пилой, встроенной в костюм). Также у этих бойцов есть карманные компьютеры (на видеороликах, кстати, сильно смахивающие на PlayStation Portable), которыми они могут отключать турели, ПВО, оборонительные сооружения и отводить удары артиллерии. Еще один полезный гаджет — шпионская камера, которая моментально передает местонахождения бойцов и техники на мини-карты всех членов команды. Из оружия — снайперская винтовка дальнего радиуса N38 и дымовые гранаты. Так-так, кажется, мы уже решили, за кого будем играть.

— **Medics.** Хм... Ну что мы можем тут сказать? Самый нелюбимый народом класс. Аптечка быстро иссякает, из оружия только слабенькая N80 (как и у Field Ops). Традиционно медиков будет не хватать (тем более, что есть такие соблазнительные Covert Ops, да и обычные Soldiers будут предпочтительнее).

А вот какие граждане числятся в армии строггов:

— **Agressors.** Рядовые бойцы, которых мы уже не раз и не два видели в Quake 2 и Quake 4. Внешность чуть-чуть другая, но принцип тот же. Вооружены гипербластером (похож на тот, который нам выдали в самом начале Quake 2), некой Obliterator Bosonic Orb (что за штука, пока неизвестно), shrap grenades (по сути, обычные осколочные гранаты, только чуть помощнее). Еще одна конфетка — плазмовзрывчатка. Работает по принципу взрывной плазменной волны, как в Halo.

— **Oppressors.** Здесь все просто — точная копия Field Ops. Из оружия — Lacerator, что, правда, посильнее, чем N80, благодаря скорострельности, но вот убойная сила у этого оружия не очень. Все остальное — аналогично Field Ops. То есть ставим оборонительные турели, наводим удары пушек. У строггов — самый популярный класс. Возможности Field Ops'а плюс хорошее вооружение — это вам не шутки.

— **Constructors.** Те же инженеры, только в профиль. Например, чтобы починить технику товарищей, не нужно искать ее и подходить вплотную — достаточно просто выпустить специальный дрон, который даже не потребуется наводить — он сам ищет поврежденную технику и сам же ее чинит. Правда, действует он лишь на определенном расстоянии, так что на месте стоять не придется. Если дрон закончил все работы по починке, он возвращается к Конструктору. Конструктор не может повреждать вражескую технику. Зато оружие у него на высоте — Nailgun (sic!) и Lacerator (как и у Oppressors), но модифицированный (со встроенным гранатометом!).

— **Infiltrator.** Вот уж точно звери. Из козырь — биоэлектрическая супербомба, при помощи которой они могут на определенный срок оживлять бойцов. Вот только, внимание, не своих, а погибших солдат Earth Defense Force! И в их же облике проникать на вражескую базу и там уже вдоволь подиверсантничать. У них также есть дрон (но уже радиоуправляемый), вот только предназначен он не для починки техники, а для того, чтобы шпионить за врагами. По некоторым данным, шпионский дрон сможет на некоторое время становиться невидимым. Из оружия у Infiltrator'ов на выбор или Railgun, или Lacerator, переделанный под снайперскую винтовку.

— **Technician.** А вот техники у строггов — не совсем аналоги медиков у людей. Они не лечат своих товарищей, а снабжают аптечками. Да еще и патронами, и гранатами, и минами. Еще они могут создавать временные точки респауна на трупах людей. Арсенал — обычный Lacerator без каких-либо модификаций.



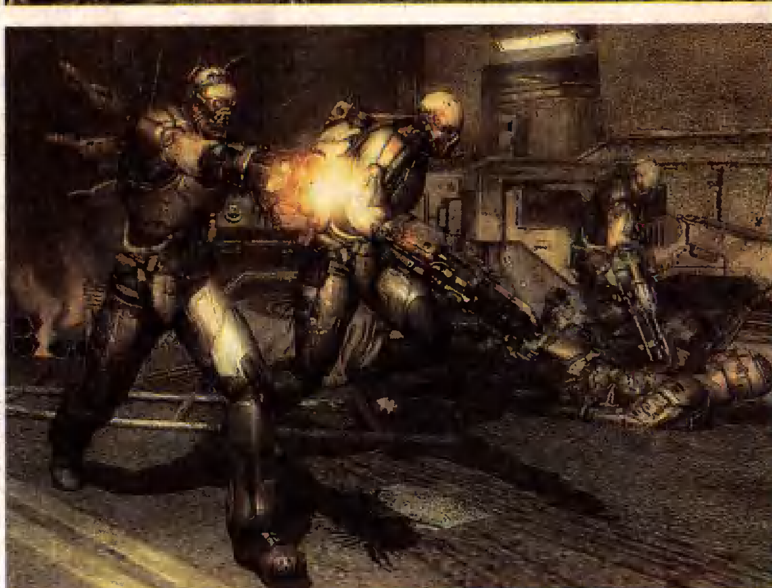
И если список бойцов известен уже точно и навряд ли будет как-либо изменен, то про технику разработчики распространяются очень неохотно. На данный момент список техники выглядит вот так:

Люди:

— **Husky Quad Bike.** Квадроцикл. Быстрый и маневренный, неровный ландшафт ему не помеха. Пять таких байков по бойцу в каждом — и вот уже готова группа атаки.

— **Badger.** Быстрый джип. Минимум брони — максимум скорости. Вмещает в себя пять человек (двое спереди, двое сзади, один за пулеметом). Иметь пулеметчика необязательно — стрелять может и сам водитель.

— **Trojan APC.** Вот уж точно "Троян". Броневик, который практически беззвучно ездит, но зато вмещает много человек и способен перемещаться как по земле, так и по воде. Все, кто находятся в радиусе нескольких метров от "Трояна", автоматически снабжаются патронами.



— **Titan Tank.** Просто танк. Две гусеницы, одна пушка, одна башня. Броня прочная, вооружение мощное, маневренности никакой. Экипаж — три человека: водитель, пулеметчик и артиллерист.

— **Buffalo.** Вертолет. Взлет и посадка — вертикальные. Пилот один, но вмещает до четырех бойцов. Вооружение — три пулемета (один — на носу, два — по бокам). Всем пассажирам выдаются парашюты.

— **Anansi.** Дикая помесь из вертолета и самолета. Эдакий "стелс". Два человека в экипаже, оружие — пулемет и ракеты.

— **Mobile Command Post.** Бункер и командный пункт в одном лице. Да еще и передвижной. Оборудован двумя мощными пулеметами.

Техника строггов:

— **Icarus Hover Pack.** Джетпак. Надевается как рюкзак. Имеет ограниченную батарею, так что летать можно лишь некоторое время.

— **Desecrator HoverTank.** Тяжеловооруженная и бронированная, но очень медлительная машина. Оснащена гигантской "рельсой" и пулеметом. Экипаж — пилот и стрелок, но при отсутствии стрелка пилот и сам сможет стрелять.

— **Goliath Heavy Walker.** Настоящий ночной кошмар. Махина, которая переворачивает весь баланс с ног на голову. Огромный ходячий робот, вооруженный двумя плазменными пушками. Комментарии излишни.

— **Hornet.** Точная копия Buffalo, но оснащенная ракетами.

Как мы уже сказали, игра разрабатывается на движке Doom 3. Не самый лучший выбор, скажем мы вам. Все-таки открытые пространства движок прорисовывать не может, а если и может, то делает это безобразно. Пока что с Enemy Territory: Quake Wars такая же проблема. Да, модели бойцов и техники выглядят очень хорошо, спецэффекты тоже неплохи, а вот ландшафт... Хотя, специально для этой игры была разработана инновационная фича Megatexture — гигантская текстура (32000x32000 пикселей), которая заменяет собой все текстуры ландшафта.

Если хотите получить дополнительную информацию об игре, советуем посетить фан-сайты:

www.totalquakewars.com
www.quakewarscenter.com
www.etqw.com

Илья Янович, Антон Костюкевич



виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90.

Отдел распространения (017) 2893713.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestormedia.com.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.

Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 1.11.2006 г. в 18.00. Тираж 27 724 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 6067.